PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 2 (34), ФЕВРУАРИ 2001

84 страници

3.90 лв. с диск 1.90 лв. без диск

ONI

Project IGI
I'm Going In

GIANTS
Citizen Kabuto

Hired Team: Trial
на чист български

Stupid Invaders

ексклузивно за
TRANS

Kingdom Under Fire

Anne McCaffrey's
Freedom: First Resistance

Dave Mira's
Freestyle BMX

PlayStation
Final Fantasy IX

Home DJ-ing

Internet
Comix in the 'net

Hired Team

един продукт на PC Mania и Headoff
изцяло на български цена: $9

NAMG™
NEW MEDIA GENERATION

http://HTT.pcmania.bg
http://HTT.headoff.com
http://www.nmg.ru

2064 година. Глобална урбанизация и невероятно висока престъпност. Полицията и специалните части не могат да се справят с добре организираните банди. Болниците са препълнени с пострадали от уличните престрелки. Само крайни мерки могат да спрат криминалния хаос, само най-добрите бойци, само ИЗБРАНИТЕ НАЕМНИЦИ.
Това може би сте Вие.
Но за да сте сред ИЗБРАНИТЕ, трябва да преминете ИЗПИТАНИЕТО...

Невероятен *3D-екшън* от първо лице (FPS) с тактически елементи.

Изцяло на български език – говор, менюта и ръководство.

Видове игра:

- DeathMatch;
- Team DeathMatch;
- Capture The Flag;
- Самостоятелна игра с ботове;
- Игра в локална мрежа;
- Игра в Интернет на сървъра на Headoff G.I. http://www.headoff.com

Тактически разновидности за всеки режим на игра.

Уникален енджин, поддържащ сложни детайли и микротекстури, огромни пространства и много визуални ефекти.

PC MANIA

Headoff

Търсете във всички магазини за компютърни игри и вестникарската мрежа из цялата страна.
За поръчки на едро: 02/986-68-58 – PC Mania.

съдържание

НОВИНИ

PC Mania Report 04

REVIEW

Giants: Citizen Kabuto 06
Kingdom Under Fire 10
Oni 14
Trans 16
Hired Team: Trial 18
Need For Speed Vs. Colin McRae Rally 2.0 20
Dracula 2: The Last Senctuary 22
Gunlok 24
Gold and Glory: The Road to El Dorado 26
The Ward: The Moon Is Just The Beginning 30
Crime Cities 32
Project I.G.I. 34
Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance 36
Stupid Invaders 38
Mercedes-Benz Truck Racing 45
Battle Of Britain 46
The Moon Project 48
Dave Mirra Freestyle BMX 50
Star Trek Starfleet Command Volume II: Empires at War 52
Far Gate 54
Aladdin in Nasira's Revenge 56
F1 Championship Season 2000 58

PLAYSTATION MANIA

PS Mania 59
Final Fantasy IX 60
Dino Crisis 2 62
007 Racing 64
Gran Turismo 3: The Real Driving Simulator 65
Ridge Racer V 66

HARDWARE

Плъпвам евтини процесори 72
Записвачка или DVD? 73

SOFTWARE

Virtual DJing 74

INTERNET

Comix in the Net 78

ПИСМА

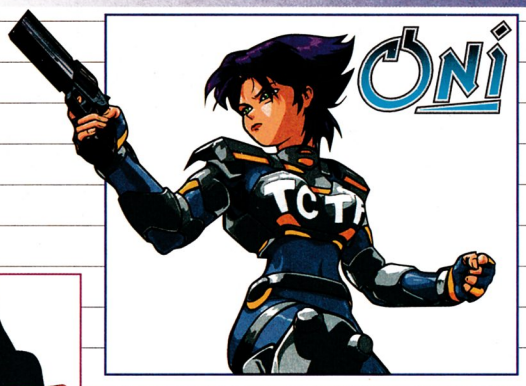
pisma@pcmania.bg 68

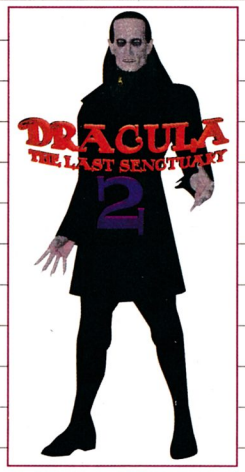
CHEATS

Kingdom Under Fire, Giants: Citizen Kabuto, Tony Hawk's Pro Skater 2, Colin McRae Rally 2 67

КЛАСАЦИЯ

Top 10 Bulgaria 70





PC MANIA®

БРОЙ 2 (34), ФЕВРУАРИ 2001

Автори

Иван Атанасов
Александър Бойчев
Сергей Ганчев
Свилен Енев
Ивелин Г. Иванов
Радослав Кавалджиев – Роро
Морган Кроу
Бойко Маринков
Момчил Милев
Георги Панайотов
Павел Панков
Георги Пенков
Николай Петров
Стоян Спахиев
Лили Стоилова
Владимир Тодоров
Орлин Широв
Симеон Христов
Борис Цветков

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Десислава Маркова

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
e-mail: reklama@pcmania.bg

Дискът е произведен от

CHSL България

Със съдействието на

CHSL Holdings

Интернет от

Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg

Направи си сам Aliens vs. Predator

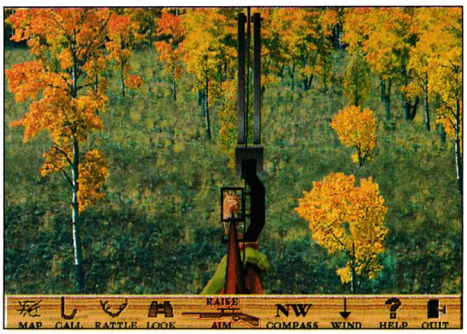
Добри новини за феновете на Aliens vs. Predator – създателите на великия 3D-action от Fox Interactive вече разпространяват свободно source code за engin-а на играта. Нанук на душманите абсолютно всички програмки, използвани от Rebellion Studios за направа на Aliens vs. Predator, също ще бъдат пуснати за свободен даунлоуд. Сваляйте и почвайте да правите mod-ове!

Да поиграем на американци :-)

Искате ли да заприличате на герои от епохата на Дивия Запад? Ако отговорът е "да", новата стратегия в реално време America е точно за вас. Действието на тази игра ще ви пренесе в годините непосредствено след края на Гражданската война в САЩ. Ще можете да поемете управлението на една от четирите враждуващи фракции – заселници, местно население (индианци), мексиканци и десперадоси (ако си спомняте едноименния филм с Антонио Бандерас, разбирате за кого става дума. Ще трябва да проучвате неизследвани територии, да завладявате съседни села, да изграждате нови лагери, изобщо да се занимавате с всички онези неща, които правят стратегиите в реално време един от най-популярните геймърски жанрове. Очакват ви четири кампании, всяка от които се състои от 10 мисии.

Най-продаваните игри на Запад

Докато в България празнувахме новогодишните празници, в Америка не се спряха да купуват игрички. Естествено, най-добре се продава The Sims – явно това е подходящият коледен подарък според западните ни събратя. Колкото и странно да звучи, в челните 10 заглавия има четири Sims-а. Учудваща е появата на Red Alert 2 в този списък с игри редом със странни заглавия, като Who wants to be a Millionare и Deer Hunter, които май са популярни само сред тъпите янки. :-)



Оскари за PC игри!

International Game Developers Association ще определи играта на годината на 23 март в Сан Хосе. За да не бъде твърде семпла церемонията, идеолозите са измислили няколко допълнителни номинации. А те са – най-оригинален герой от игра, най-добро озвучаване, най-добър дизайн на игра, най-добър дизайн на нивата, най-добре написана игра, играта с най-добри визуални ефекти. За да спазят традициите и да изкопират своите колеги, които раздават Оскарите, IGDA ще раздадат и почетна награда – Lifetime Achievement Award.

Нови карти за Oni и Rune

Феновете, които вече са превъртели двете хитови 3D-игри, могат да задоволят своята мания като си свалят нови карти. За Oni, излязлата преди броени дни игра на Bungie, производителите пуснаха допълнителни нива към демото. Human Head Studios пък разработиха нови мисии за third-person action-а Rune. "Sanctum" е ниво, добре известно от Unreal и QUAKE III Arena, а "Rotarena" е малка карта за битка между двама играчи. Освен това ще можете да си изтеглите и нови герои за Rune, включително и представителки на нежния пол.

Remember Duke Nukem?

Хората от 3D Realms явно са били обхванати от тежка носталгия, докато са правили исторически уебсайт за Duke на страницата на GoD. Най-прочувствени са материалите, които ни връщат в далечната 1991 година при двуизмерния Duke и фирмата Apodee. Едва ли всеки си спомня, но да! Имаше такъв. Повечето текстове са из-

pcmania report

Всеки ден новини на www.pcmania.bg

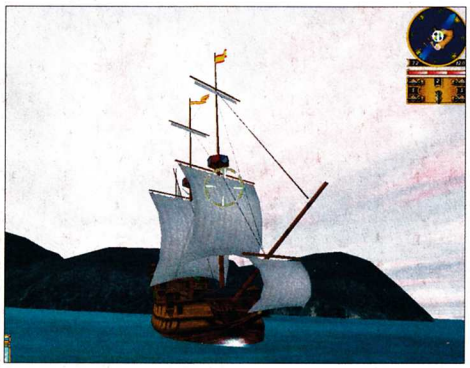
пълнени със скръб и тъга по миналите дни. Останалите материали в ретроспекцията са свързани със сделката между 3D Realms и GoD. Споменава се, че новият Дюк 4 най-вероятно ще бъде на пазара през третото тримесечие на 2001-ва.

Адаптират корейски хит за бели хора

Lineage: The Bloodpledge – това е една доста популярна онлайн-игра в Корея. Тя е играна от над 2.5 милиона души, а рекордът за посещаемост е 60 000 играчи, които геймят едновременно. NC Interactive се е заела да преработи и преведе този азиатски хит за европейския и американския пазар. Играта представлява нещо като advanced RPG. Нападат се замъци, водят се диалози с PC-та и NPC-та, магии и интриги! Да видим какво ще се получи!

Работи се над Sea Dogs 2

Все още неизлязла по магазините, Sea Dogs вече пожъна много успехи. Точно заради това фирмата-производител Akella съобщава, че работи усилено над продължение! Авторите твърдят, че тя ще бъде поне няколко пъти по-добра от предшественика си. За съжаление обаче още почти нищо не се знае за Sea Dogs 2, която ще излезе в началото 2002-ра.



RPG със супергерои

Crave Entertainment работят по проект за създаването на ново RPG, което ще се казва Freedom Force. Най-любопитното в тази игра ще е, че доста се откланя от класическите канони на жанра. Това означава, че няма да играете с орки, огрета, елфи и полуелфи. Ще избирате между няколко десетки супергерои от типа на Волтрон. За най-голямо съжаление ще можем да видим тази игра със супергерои чак в края на 2001-ва.

Работи се над продължение на Shogun

Повечето от вас би трябвало да си спомнят стратегията отпреди няколко месеца Shogun: Total War. Вече се работи над add-on за нея, който се казва Shogun: The Mongol Invasion. В продължението на Шогун ще има много нови кампании и единици. Обещават ни, че до два-три месеца ще видим завършена версия на The Mongol Invasion, която между другото е разработвана от Electronic Arts. В Америка пък същият add-on ще излезе в комплект с оригиналната игра и ще се казва Shogun: Warlord Edition.

Очаква се трети Myth

GoD Games май започнаха да правят всякакви игри. Сега са се заели да правят продължение на стратегията Myth заедно фирмата Mumbo Jumbo. Myth беше доста успешна за времето, в което излезе, и предложи един малко по-странен геймплей. Продължението ще се казва Myth III: The Wolf Age. От GoD твърдят, че ще има революционни промени в RTS-жанра. Играта ще се разпространява както за PC, така и за конзоли.

Warcraft III идва много скоро!

Това, което всички чакахме, ще дойде адски скоро! До края на март вече ще е излязла дългоочакваната стратегия Warcraft III, обещават от Blizzard. Знае се и коя ще е петата раса. Демоните, некромантите, орките и хората са известни от дълго време насам, а тъмните елфи са тъй дълго пазената тайна на Blizzard. Всичко друго около играта е ясно и затова е излишно да се повтаряме. :)

Diablo Demonsbane – за маниаци!

Това е нова книга, предназначена за маниаците на тема Diablo. В нея ще прочетете за приключенията на героите от първата и втора част на играта, но с много по-големи подробности. Разкриват се връзките между Некроманти и Паладини, историята на Dark Wanderer и т.н. Можете да я поръчате на www.blizzard.com за наистина скромната цена от 5 долара. За по-заинтересованите ще кажа, че илюстрациите в книгата са на великия художник Metzen.

Heist ще се появи скоро

Virgin Interactive обявиха, че най-новото им творение Heist ще излезе на пазара съвсем скоро. Едва ли са много хората, на които това им говори много. В тази игра ще трябва да се научите да крадете, без да оставяте дори и най-незабележима следа след себе си. Ще трябва да се измъкнете от полицията и, разбира се, да намерите достойно място в списъка на "Most Wanted Criminals". Играта ще е разделена на три части и ако съдим по предварителната информация, определено ще видите зор, докато успеете да я превъртите. Вече има и демо на сайта на Virgin.

Една райска планета, две раси, които мирно си живеят на нея, няколко неканени гости и множество малки досадници... Достатъчно съставки за една истинска каша или за брилянтна бъркотия, ако предпочитате. В буквалния и в преносния смисъл тя вече е забъркана и ето я кипи с пълна пара - Giants: Citizen Kabuto !

GIANTS CITIZEN KABUTO

Най-сетне се наканих да седна пред клавиатурата. Да, не беше лесно, защото все някога трябваше да спра да геймя. Какво играх ли? Giants, естествено. Това творение на Interplay и Planet Moon е прекрасно. Защо ли започвам направо със суперлативите? Много просто – играта е възхитителна! И то във всяко едно отношение. Естествено, онова, което прави една игра такава, е историята. А в Giants тя е един от основните плюсове. Сега се предполага, че трябва да ви я разкажа подробно и с детайли. Да, ама няма! Ще си я разберете сами по време на играта. А тя е толкова увлекателна и оригинална, че повярвайте ми – няма да станете от PC-то, докато не я превъртите. А това определено не е лесно, защото авторите са предвидили поне 60 часа игрово време и то ако става дума за изпечен геймър.

Giants има и сингъл-, и мултиплейър режим. Според мен очарованието на играта определено е в сингълплейър режима. Там ще трябва да минете кампания, която е story – driven, или казано по друг начин интригата ви се поднася на порции в хода на геймплея. Имайки предвид, че това вече стана модерно, сигурно няма да се учудите или да си кажете:

щом е story – driven, веднага си я взимам!

Но не си мислете, че сте виждали или по-точно чували такава история. Тази игра няма нищо общо със заглавията, излизали досега. В началото ще започнете с Месс (Meccaryns). Те са изключителни симпатяги: мечтаят само за планетата Майорка, пускат оригинални лафове и говорят с перфектен британски акцент. Това ги прави и най-оригиналните персонажи в играта. В началото ще командвате само един Месс, а после ще намерите и останалите четирима, които са се загубили из пустинните острови на райската планета. Можете да играете както в first person perspective, като Quake и Unreal, така и от трето лице. Ще боравите с безумни оръжия и постоянно ще ви се налага да ползвате вашия jetpack. Ще ви преследват гнусни същества, твърдо решени да ви хапнат на закуска и ще трябва да спасявате малките досадници Smarties, изпаднали в беда.

След това ще влезете под кожата на Sea Reapers, а най-накрая и на гражданина Kabuto, чието име присъства в заглавието на играта. Тази концепция ще ви помогне по-добре да овладеете спецификата на всяка раса. Ще имате предостатъчно време да свикнете с Месс-овете, преди да минете на Reapers. От друга страна това е и недостатък на играта. Аз

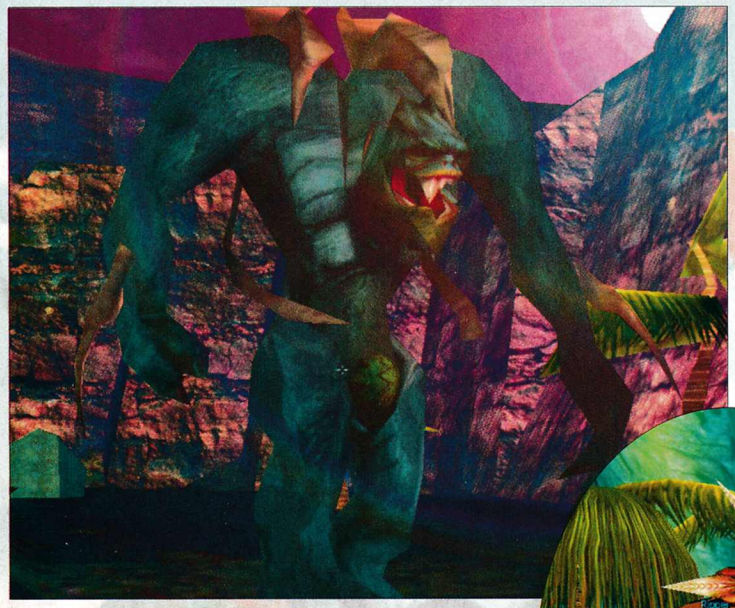
3D ARCADE SHOOT-EM-UP

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 2xCD
Interplay / Planet Moon
www.interplay.com/giants

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
875 MB free HDD, 16 MB Direct 3D Video



лично свикнах много с петимата "изродясали" хуманоиди и ми беше адски жалко, че спирам да играя с тях. Delphi, която е основният герой в кампанията на Sea Reapers, е магьосница и прави заклинания. Естествено, от време на време й се налага да използва своя меч и лък, но основното средство за защита и нападение си остават магиите. Тя има и турбо режим, с който може да се изстрелва наляво-надясно и изглежда като герой от Матрицата. Повярвайте ми, по-време на една от мисиите с Delphi, в която трябваше да избия разни уроди, се чувствах точно като Нео и Морфей в хитовия филм. Всички летяха нагоре-надолу, оставяйки размазани следи във въздуха ... безумие!

Kabuto пък е бруталният герой. Той разчита единствено на големите си и здрави юмруци, на челюстите си и на пилешкия си мозък. Може да не "убива" враговете си, а да ги изяжда. По този "канибалски" начин дори черпи и енергия. В играта са включени и едни малки създанийца, които се мотаят около вас през цялото време – Smarties! Ето тук по-философски настроените биха достигнали до изначалния извод, че Месс са техническата раса, Reapers съчетават магията с природата, докато Kabuto е самата природа. По-прозаичните биха казали, че това е просто

игра с три различни "раси"

Но тя съвсем не е обикновенна игра. Авторите бяха заявили, че ще представлява хибрид – невиждана досега жанрова смесица. Според мен не е чак толкова своеобразна като жанр, а странността й се крие в това, че е с най-добре развита история. По време на играта ще имате възможност да наблюдавате стотици in-game console филмчета. Те са прекрасни – с велик хумор и със страшни случки.

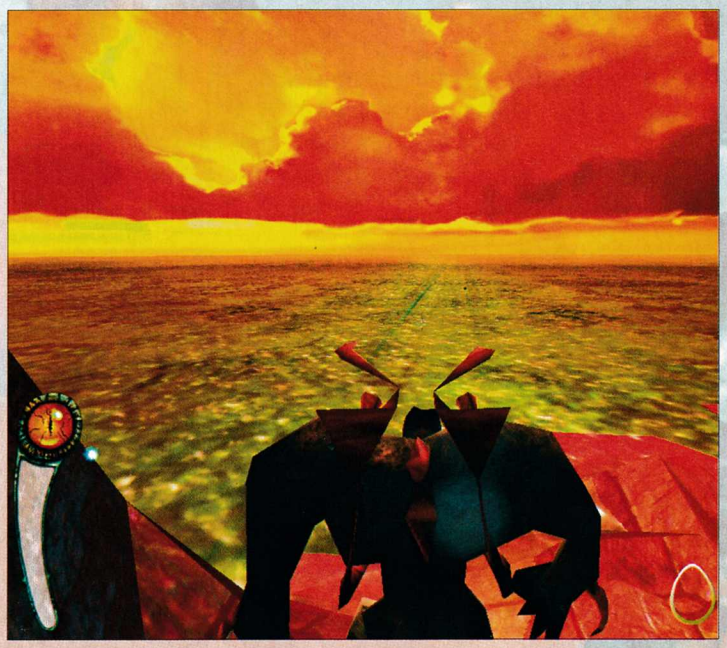
Че играта е хибрид, няма две мнения, но хибрид между какво и какво? Естествено, ще ви направи впечатление, че играта е екшън! Но ако се замислите малко, ще видите, че в нея има и мотиви от jump'n'run. Историята пък е доста заплетена и повечето мисии са от типа на "занеси еди-какво си", "отиди еди-къде си", а това са направо quest задачи. Наред с това има мисии, в които ще ви се наложи да строите бази, а това си е стратегия. Има и arcade-елементи все пак! В крайна сметка Giants не е нито стратегия, нито куест, нито jump&run, нито екшън нито arcade... Тя е

jump&run-екшън-куест със стратегически arcade-елементи

Кашата, която се е получила, наистина е страхотна. Чувството, с което ще останете след като я минете, е доста странно. Смесица между гордост, объркаността, неудовлетвореност, изненада... Всички тези неща ще ви минат през главата, докато изиграете Giants, че и след това. А в края (може би и по-време на играта) ще ви светне, че всичко това е някакси свързано помежду си. Заплитат се любовни интриги, има спорове между бащи и синове, майки и деца... общо взето в Giants е пренесен един цял свят от същества, които живеят свой собствен живот. В един момент по време на играта се почувствах объркан. За какво играя? За удоволствието, или за да видя следващото филмче. Е, отговорът е някъде там... След определен момент играх, най-вече за да гледам филмчетата. Сега осъзнавам, че може би ще е върховно, ако Planet Moon и Interplay направят пълнометражен филм на базата на компютърната версия. Малките конзолни сценки определено може да запълнят 60 минути екранно време!

А иначе финалът на играта не е това, което очаквах. Някакси свършва прекалено нормално... Е, ще видим дали на вас ще ви хареса. Нещо наистина досадно и неприятно е, че няма предвиден in-game save! Заради този проблем ще ви се наложи да преиграете не една и две мисии. И като казах "мисии", се сетих, че все още не знаете как е структурирана играта.

Всяка "раса" има 5 или 6 story-та! Във всяко story има по няколко мисии, разделени с филмчета. Е, между всяка история ще ви се налага да чакате по 3-4 минути за зареждане, но поне между мисиите няма и се-



кунда забавяне.

Има и нещо доста объркващо. Това са контролите. Всяка "раса" има различно управление. В началото с Месс всичко ще ви бъде обяснено, но по-нататък с Delphi и Kabuto ще ви се наложи да се оправяте сами. Май е редно да спомена нещо за графиката и звука. Графиката е много добра, но има отвратителни бъгове. На 1024x768x16 картинките пак не бяха дотам изпипани – от време на време персонажите потъваха я в стените, я в подовете. Дори ми се случи да не мога да мина мисия заради бъг. Но бъдете спокойни, спасение има и то се нарича patch 1.1.

Всъщност от известно време много фирми правят масирана многообещаваща реклама, а на практика пускат на пазара "разводнени" продукти. Е, при Giants нещата не стоят така. Planet Moon май са успели да създадат играта, за която говореха по рекламите. Заглавие с невероятно як сюжет, който на всичкото отгоре е адски оригинален и интересен. Друг плюс на Citizen Kabuto са невероятно смазващите лафове. Сигурен съм обаче, че част от майтапите ще останат недоразбрани от някои хора. Жалко (за такива, като тях де :))!

Месс: Най-дебилните!

Те са петима. Те са красиви. Те са неустоими. Говорят с прекрасен английски акцент. Baz, Tel, Reg, Bennett и Gordon са готови да се притекат на помощ на всеки, изпаднал в беда. Особено ако е от женски пол. Те не си падат единствено по руси едрогърди мадами. Навити са и на малки, бушонирани, плоски и грозновати чуждоземни девойки. Е, някои от тях се целят и по-високо! Като цяло обаче, общият дух на компанията е да замитат къде що падне и където падне, без да подбират. Играта с тях е може би най-забавна. Постоянно пускат лафове и правят тъпотии. Същевременно най-голямото им забавление е да убиват Reaper-и. Разполагат с 5 вида оръжия, гранати, flares, jetpack и разни други джаджи.

Delphi: Най-сексапилната!

Първоначално дъщеричката на Sappho – принцесата на Sea Reaper-ите (морската жетварка – ха-ха) е била замислена и направена гола-голеничка. Но 2-3 месеца преди премиерата на играта се появиха моралисти, които решиха, че така се развращават "малките деца". Сега Delphi е по сутиен и пола, но и те са достатъчно прозрачни :). Ако ви пречат, просто отидете в директорията Bin и преместете някъде другаде файла arpfix.gzp (ефектът се появява в 90% от случаите!) А иначе красавицата разчита на своите мечове и лъкове. Самураят Yan я научава и на няколко магии, които тя също може да ползва пълноценно.

Най-готиното й умение е Turbo. С него се движи точно като Агент от Матрицата и оставя контури зад себе си! Кръвта й се регенерира, когато се потопи във вода.

Kabuto: Най-брутълният!

В играта няма да ви се наложи да играете с Kabuto, а просто с превъплъщението на Delphi (май по моя начин ви развалих малко кефа от изненадата :(). Това обаче не пречи да усетите целия брутализъм на този изверг. Той троши, чупи и блъска всичко по пътя си. Най-хубавото му умение е Adrenalin Shock, с което събира мощ, за да нанася по-силни удари. Може и да ражда малки – Offsprings, които са неоценими помощници в битките. На фона на Kabuto всички гадини и врагове изглеждат, а сигурно и се чувстват като лилипути. Ако искате да се насладите напълно на това шоу обаче, трябва да си изтеглите blood-patch – разпространява се безплатно:)!

Орлин Широв

Закачалка за откачалки

Когато родителите спят, мишките празнуват! Орбител. Денонощен най-откачествен достъп до Интернет за искрени ценители. За закачане до пълно откачане с гаранция минимум 3 килобайта в секунда - тел.: 937 07 07.

Orbitel

Ако изпитвате непреодолимо желание да изровите отнякъде стария WarCraft, то Kingdom Under Fire е създадена специално за вас. Но дори да не изгаряте от носталгия по въпросната безсмъртна класика, това не е заглавие, което феновете на RTS могат пропуснат.

Kingdom Under Fire

Какво точно е Kigndom Under Fire? Представете си един равностранен триъгълник. Нека в единия ъгъл е War Craft, а в другите два – съответно Rage of Mages и Diablo. Бих казал, че Kigndom Under Fire (за по-кратко KUF) се намира малко вляво от ортоцентъра. Май не ви стана много ясно. Ще подходя по друг начин...

Представете си един неправилен многостен със седемдесет и четири стени... Спокойно, само се шегувам. Искало ли ви се е някога да играете на нещо, съчетаващо в себе си War Craft и Diablo? Сигурно и на сън не са ви идвали такива помисли, но точно това ни предлагат корейците от Phantagram. Обаче ще карам подред.

Както обикновено, в основата на историята е залегнал мотивът за борбата между силите на светлината и мрака. В земята на Берсая всички си живеят щастливо и относително мирно. Преди стотина години е имало някакъв голям военен конфликт с някакво велико зло, но той вече е останал само в легендите. Хората са спокойни, защото орките не ги закачат. А орките не закачат хората, защото се закачат помежду си. Но един прекрасен ден, точно както в приказките, пълчища от орки и други тъмни твари заливат пограничните райони и започват да си пробиват път към сърцето на човешките земи. Изглежда великото зло се е завърнало (защото не само истинското добро е безсмъртно). Време е отново, както в легендите, героите да се изправят в защита на родните земи и правата кауза.

Както вече се досещате, разполагате с две кампании. Ако застанете на страната на доброто – хора, джуджета и елфи – името на главния ви герой ще бъде Curian. Ако предпочетете лагера на тъмния легион – орки, огрета, тъмни елфи и други пъклени изчадия – ще се запознаете по-отблизо с Likuki. Независимо от избора ви, вашата основна задача ще е да опазите живи героя си и веселата му дружина, докато те сеят смърт сред вражеските редици.

Разбира се, за да влезете в успешна битка (поне на повечето мисии),

първо ще трябва да си изградите функционираща и добре защитена база

В първия момент ще ви се стори, че всичко е като в добрия стар WarCraft, но не е точно така. Имате четири ресурса: злато, желязо, мана и храна. Работниците ви събират първите три от нещо като открити мини. Храната като коли-

RTS-RPG

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател 2xCD
G.O.D. / Phantagram
http://kuf.godgames.com

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
800 MB free HDD, DirectX 8, 3D Video

чество е константна и зависи от броя на фермите, които сте построили.

Противно на логиката, златото е най-изобилният ресурс. Находищата на желязо и мана са по-малко и се изразходват значително по-бързо. Това е и причината основната единица на двете враждуващи сили – простия мечоносец – да намира широко приложение на бойното поле дори към края на играта. Желязо и мана ще ви трябват основно за по-мощните единици и подобренията, които можете да изобретявате за войските си. Посилните бойни части изискват и повече храна, така че през последните нива фермите ще са преобладаващите сгради.

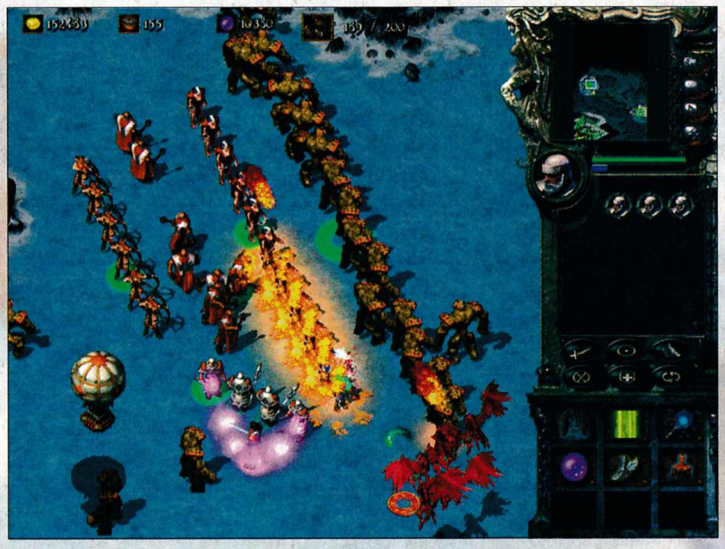
Сградите и войските на Съюза (добрите) и Легиона (лошите от гледна точка на добрите) доста се различават помежду си. И то не само по външен вид.

Кулите на Съюза стрелят само ако поставите в тях необходимия персонал

За жалост не можете да ги заредите като на Age of Empires. Можете да вкарате в тях два броя от обикновените човешки стрелци или една вълшебница. Утешителното в случая е, че поне действат като детектор на невидими единици. Кулите на Легиона пък работят съвсем самостоятелно. Те обаче не нанасят щети, преди да ги ъпгрейдвате, а "само" забавят противника, докато съвсем го обездвижват.

На войските подробно няма да се спирам. Не че ми липсва желание, просто нямам място. KUF ще ви срещне с приблизително 70 създания, повечето от които притежават собствени уникални умения. За вашите подчинени ще кажа само, че трупат опит. Ако ги опазите живи достатъчно дълго, ще ви се отплатят с подобрени показатели. Показателите са издръжливост, мана, атака и защита.

Както във всички уважаващи себе си RTS, така и тук, можете да групирате единиците си. Всяка група е ограничена до 16 същества. Когато дадете команда за групово предвижване, войските ви си запазват формацията, доколкото това е възможно. Новото е, че можете да изберете лидер на групата. Веднага щом щракнете върху него, получавате достъп до менюто за формациите. То е доста полезно и ви спестява досадното ръчно подреждане на армията.



Дотук не съм споменал почти нищо за героите. Най-печалното при тях е, че кончината им води до неуспешен завършек на мисията. Защо това е "най-печалното", ще разберете малко по-късно. За да не се преселват твърде често в отвъдното (става дума за героите), създателите от Phantagram са ги надарили с необходимите свръхчовешки характеристики. Издръжливостта им надхвърля в пъти здравината на най-могъщите обикновени единици.

Маната им е в изобилие и сеят магическа разруха

Няколко техни удара са достатъчни, за да ликвидират всеки, имал нещастието да попадне на пътя им. Но въпреки всичко героите не могат да понесат тежестта на битката без чужда помощ.

Май пропуснах да съобщя – на всеки няколко RTS мисии Kingdom Under Fire ви предлага една RPG-задача в стил Diablo. "В стил Diablo" не е точно казано. Гледната точка е същата, но управлявате от един до три героя. За разлика от RTS-варианта героите ви вече си имат и инвентар. През повечето време основната част от него ще е заета с различни отвари. Има еликсири с лечебно действие, за възстановяване на мана, противоотрови, за невидимост, за временно покачване на защитата и атаката. Из подземията се намират и по-полезни предмети. Това са вълшебни оръжия, брони, гривни и други. Те влияят на характеристиките на героя, които за жалост не са по-многобройни от способностите на обикновените единици. Всъщност може да се каже, че има още две допълнителни качества – обхват на зрението и скоростта. Съветвам ви преди да завършите някоя RPG-мисия внимателно да решите

кои предмети да запазите, защото промените, причинени от тях върху показателите на героите, се запазват и в RTS-мисиите.

Музикалният фон на KUF е много добър. Има направо уникални парчета. На някои има и един доста странен етнически напев. Нещо като кръстоска между "мистерията на българските гласове" и африканска народна песен:-). Странно, но е приятно за слушане и прекрасно пасва на играта.

Озвучението на единиците също си го бива. Не разбирам само

защо авторите са решили, че елфите трябва да говорят с френски акцент?

В лагера на Легиона само тъмните елфи и някои от пъклените изчадия притежават дар слово. Другото е предимно сумтене, грухтене, квичене и по някое и друго уригване. Шумът на битките ще се лее от колоните ви под формата на звук от прелитащи стрели и снаряди, сблъсък на метал с метал, трясък на сгромолясващи се сгради, пращене на светкавици, тропот на конски копита, стенания на умиращите и т.н.

В графично отношение KUF може да се похвали с доста добри светлинни ефекти. Единиците са детайлно нарисувани. Движенията им са плавни. Сградите горят, след това експлодират и накрая се разхвърчат на отломки. Авторите не са упоменали точно какви строителни материали се използват в света на Берсая, но начинът, по-който сградите се взривяват, би трябвало да ни говори, че в строителните норми е залегнало изискване за вграждането на поне 50 кила тротил в основите. При взрива околният въздух се нажежава и образът се размазва. Приятно гледане :-).

Относно графиката KUF си има само един минус. В RTS-варианта графиката задължително е 800x600, а в RPG-варианта тя е ограничена до 640x480. Това не пречи на моменти играта да изглежда значително по-добре от Diablo. Моля, да няма сърдити, това е лично мнение.

На двата диска с KUF са включени и приблизително 20 минути филмчета, които са зрелищни и със сравнително добро качество. За съжаление не можете да ги преглеждате. Ако искате повторно да видите някое от тях, ще трябва да преигравате съответната мисия от самото начало.

Сега идва ред на "добрите" новини. Безспорен фаворит в класацията е:

Липсва SAVE по време на мисиите

Можете да си запазите играта само след победа. Надявам се да имате железни нерви, защото в по-късните етапи това означава около три-четири часа непрекъсната битка. За щастие играта върви изключително стабилно и противно на законите на Мърфи не ми заби нито веднъж. Друг проблем е pathfinding-а. Като цяло войните ви се справят с топографията на местността, но са почти безсилни в преодоляването на поставени от вас препятствия, като сгради и войски. Всъщност това не трябва да ви притеснява чак толкова. Следете внимателно героите си. Ще ви се стори, че компютърът ги атакува, точно когато не гледате. Добре подготвената атака има много по-голям шанс за успех от масираното нападение.

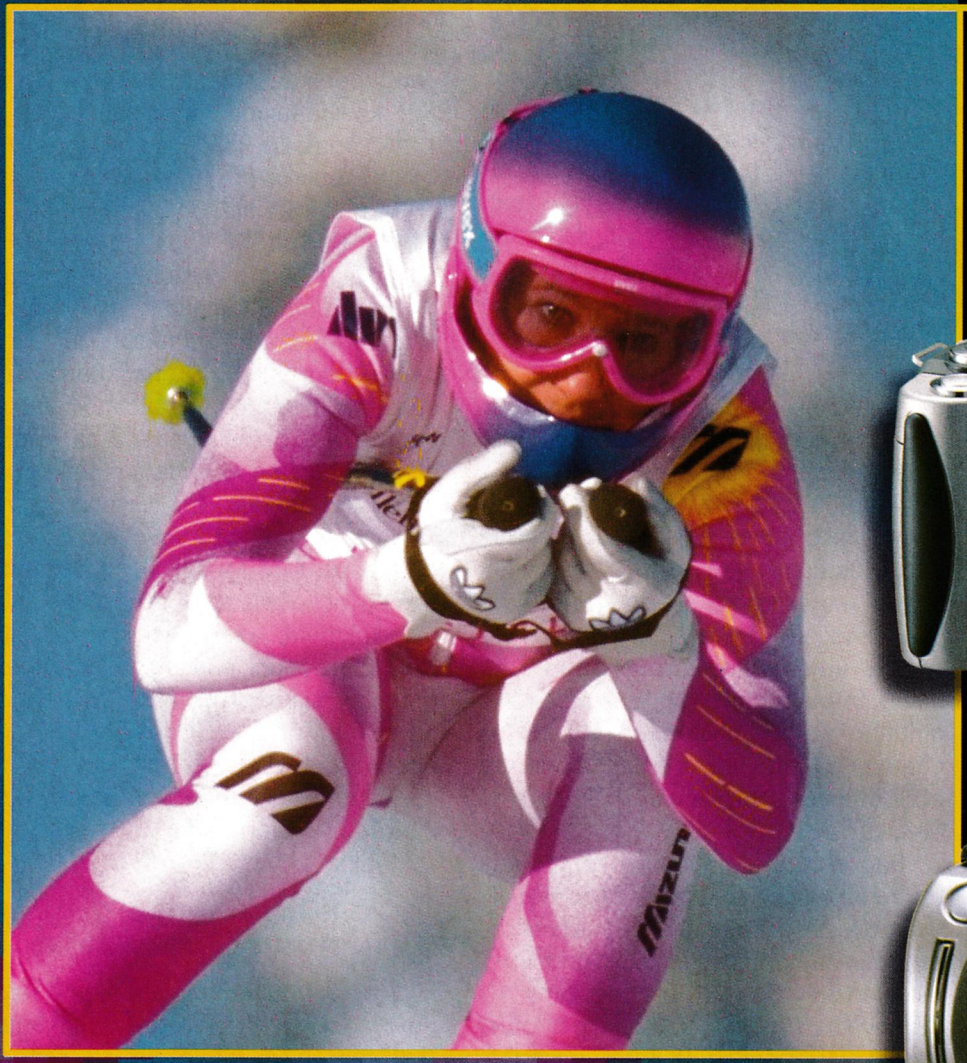
Поддържа се мрежова игра по LAN или чрез услугата WarGate, но засега само в RTS-варианта на играта. Авторите обещават скоро да пуснат по Internet и RPG-мисиите, както и други multiplayer модификации. В multiplayer-а на KUF определено има потенциал.

Много се чудих как да оценя KUF. Първото впечатление не винаги е най-важно и най-правилно. Отначало играта ме изнервяше с нещо, само за да може в следващия момент да ме изненада приятно. Като цяло няма да мога с чиста съвест да я препоръчам на хора със слаби нерви, ако не се появи patch за save по всяко време и/или поправки в pathfinding-а. Ако изпитвате непреодолимо желание да изровите отнякъде стария WarCraft, то KUF е създадена специално за вас. Но дори да не изгаряте от носталгия по въпросната безсмъртна класика, това не е заглавие, което фенове на RTS могат пропуснат.

Борис Цветков

SONY

Когато търсите безкомпромисно качество, Сони е тук за Вас



ZEISS

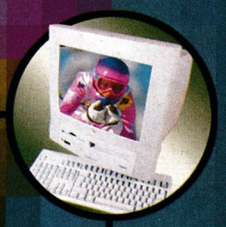
MEMORY STICK

3.3 MEGA PIXELS CCD 2048x1536 Image Size

STAMINA SUPER LONG BATTERY LIFE

DSC-S70
Digital Still Camera

DSC-F505
Digital Still Camera



www.sony-europe.com; тел.: 58 16 46; 958 12 15

Доиграла ли ви се е комбинация между full-contact fighting, 3-rd person action и доста засукан adventure? И всичко това в добре изпипан manga style? Тогава с главата напред в новата игра на Bungie Software...

Oni

Manga като стил винаги е имала диви фенове, не особено върли почитатели и безпристрастни. Аз съм от втория тип – не ми допадат много и бързо ми омръзват рисуваните муцунки на героите и техните женски еквиваленти. Е, все пак изкарвам половин час, докато премина към полюбимите ми анимационни герои. Например Котарака Силвестър:-)

Досега единствената игра тип Manga, на която се бях заигравал беше Shogo: The Mobile Armor Division. И то заради патакаламата.

Oni обаче ме накара да премисля тази ми позиция. Историята на самата игра не ме грабна, ако трябва да сме честни. Нашия главен герой, в този случай героиня на име Konoko, е член на ударен отряд на Tech Crimes Task Force (TCTF) и през вече не толкова далечната 2032-ра, трябва да проникне и разруши безскрупулен и жесток престъпен синдикат. Миналото и е забулено в неяснота, знае се само че е спец по бойни изкуства, взривове, владее до съвършенство много оръжия, има сериозна подготовка по саботажи и масови разрушения и, разбира се, е с доста атрактивни физически данни.

Нещо като Никита, но в manga вариант

Или може би вариант на класическите anime серии като например, Ghost in the Shell.

Това, което прави играта наистина интересна е комбинацията от жанрове и стилове. Fighting, адвенджър и класически third person action са забъркани в много добра и поддържаща напрежението и интереса смеска. Нещо като Omikron: Nomad Soul. Веднага щом пуснете играта и си настроите графиката, звука и клавишите, след едно добре пипнато интро се оказвате на тренировъчните площадки. На всяка се "учите" на различно нещо - да ходите, да тичате, да стреляте и, разбира, се "научавате" на бойни изкуства. А тук е една от най-силните и интересни страни на Oni. Освен стандартните kick и punch имате доста combos, които в процеса на игра стават повече и все по-смъртоносни. Ако в началото с една тупаница карате врага само да отстъпи, то по-накрая със същия удар направо го просвате по гръб бездиханен. Движенията са по стандартна за всеки FPS и за маниаците няма да е проблем да се справят. Е, разбира, се за по-сложните се използва половината клавиатура, но резултатът си струва. Има страхотни премятания и много кефещи ключове с ръце и крака. Ако ви харесат combos, можете по всяко време да свалите оръжието и да си се млатите докато ви кефи. Ако пък не си падате боец, обирайте оръжията и амунициите на врага и

shoot, shoot, shoot...

Можете дори и да избиете оръжието на противника си, да го вземете и с него да доубиете соб-

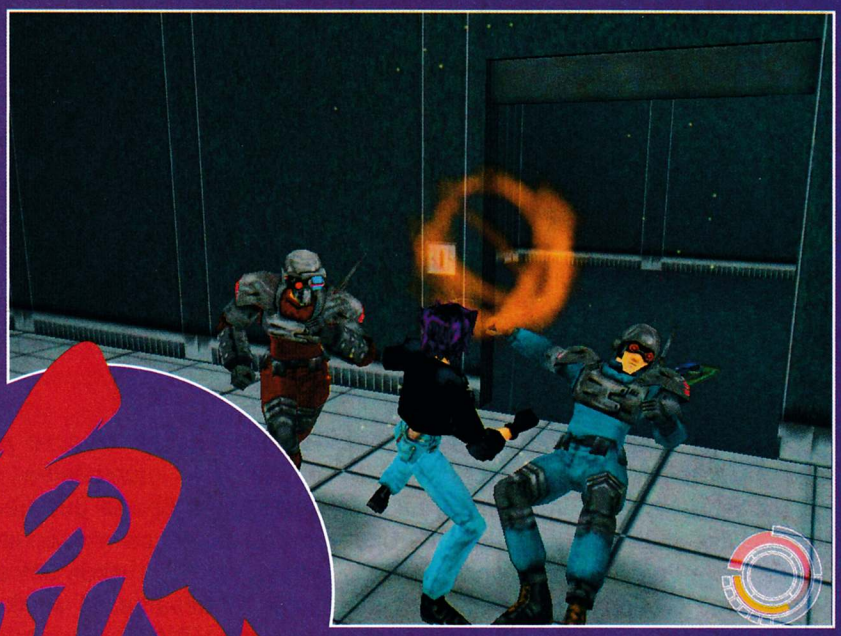
3D MANGA ALL-IN-ONE

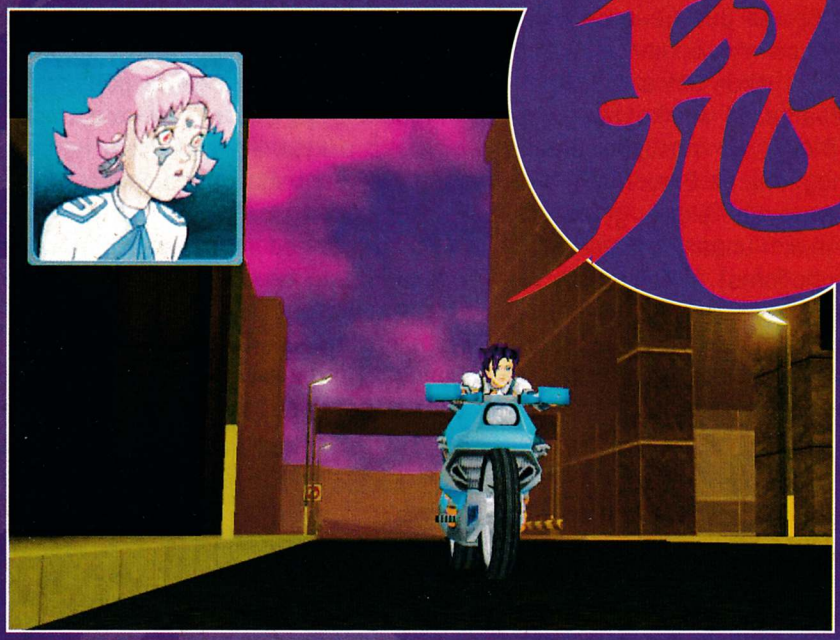
графика	★★★★½
звук	★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Bungie Software
http://oni.bungie.com

системни изисквания
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x, 800 MB free HDD, DirectX 7.0a, 3D Video





ственика му! Но за по-прецизен контрол на Konoko

горещо ви препоръчвам да си вземете joypad!

И то поне с 8 клавиша. След проба на 12 броя pad-ове най-добрият вариант за тази джаджа по мое мнение е Cobra на Creative. Но това е тема на друга статия. За fighting-а ми беше мисълта. Няма да си кривя душата – и по-добър съм виждал. Разбира се, в игри от типа на Mortal Kombat или Street Fighter и разни подобни. Но преплетено както в Oni си признавам, че не съм срещал.

Малко досадно ми се стори наличието на Shinatata най-добрата приятелка и колежка на Konoko, която освен че ми досаждаше постоянно от горния ляв ъгъл на екрана май друго не направи през цялата игра. Griffin – шеф на полицията TCTF доста помага на моменти пак от горния ляв ъгъл на екрана. А баш лошия, Muro е грозноват, но забавен нинджа с близки до уменията на Bruce Lee. Труден е за убиване, гаден и нахакан. Естествено, за по-голям драматизъм има скарвания с приятели и познати и дори предателства.

Противниците са много видове и раси. От "обикновенни" бойци до огромни тромави роботи със завидна огнева мощ. AI-то им е на ниво – почти не те нападат в лице, а се стараят да те заобиколят и изненадат в гръб.

Графичният енджин не разбрах точно кой е, но е много добър и балансиран. Има си всичко необходимо и дори малко повече. Играта изглежда много добре, ефектите са пипнати, впечатляващи и красиви. Особено тези при взривяване на обекти и трошене на стъкла. Power kick и power punch са прекрасно визуализирани. Малко куци са музиките към играта, но това се компенсира от саунд ефектите. Е, тях определено ги бива! Авторите им са с малко странни имена, например Alex Okita, но на кого му пука!?

За мен малко необяснима е

пълната липса на мрежова игра

но това на фона на супер готиния, плавен и увлекателен геймплей, изпипаната графика и много добрия звук прави от Oni игра, която ако заиграете трудно ще изоставите.

И гарантирам, че когато спрете ще си поемете дъх дълбоко, ще си пуснете Интернет и ще се засилите към любимата си търсачка където ще напишете магическата думичка **"ANIME"!**

Пеню Дачев

Появи се втората българска комерсиална игра, този път с фантастичен сюжет и 3D графика. Благодарение на Wizcom и Haemimont българските игри постепенно набират скорост. Знае ли човек къде ще му излезе краят...

TRANS

Преди две години и дума не можеше да става за български игри, но ето – излезе Tzar, а сега и Trans. Наистина и двете игри са далеч от хитовете Starcraft и Mech Warrior, но за сметка на това са много по-добри от 50% от настоящите заглавия. За това за мен е чест да ви представя втората българска игра.

Първо искам да кажа, че по-голямата част от нея се разпространява безплатно! В тази версия имате половината от мисиите и всички роботи без последните пет модела. За да получите пълната версия, е нужно да се регистрирате и да платите сумата от 16$. Стига толкова скучни факти, да преминем към самия Trans...

Вие сте Arthurus Divine (не, вие всъщност сте Иван, Петър и т.н., но нали трябва да влезете под кожата на героя си за малко), не си спомняте нищо нито за себе си, нито за това къде и как сте попаднали. С тъпо безразличие нашият герой отбелязва факта, че е наврян в нещо на два крака, екипирано с лека картечница и плазмено оръдие. Докато седи и си задава въпроси от сорта на "какво по дяволите е всичко това и защо съм пъхнат в консерва?" (с други думи: как, кое, защо, кой, вселената и т.н. :), се появява един по-големичък робот и почва да го пържи (без тиганче, само с диетично олио). Нашият човек седи и тъпее, гледайки как щитовете му падат. През това време вие вече се чудите, дали не са му махнали половината мозък в някоя от алфа-версиите на играта. И малко преди да кажете "БУМ!" се появява втора тенекия, подобна на вашата, и светява маслото на вашия душманин (егаси точният израз, когато става дума за роботи). Новият ви спасител се държи потайно и изобщо не ще и да ви каже какво става. Той обаче много държи да го последвате. И к'во да правите – заклатушквате се след него. Все пак разбирате, че току-що смъртофазената от него гадина е ултратехнологична валкирия, която пази нещо и не иска вие да го докопате, каквото и да е то (три цистерни с ниско алкохолни газирани напитки :-)). И започва същинската игра.

Като голям почитател на MechWarrior-серията бях зарадван и огорчен. От една страна, зарадван от факта, че във втората българска игра става дума за крачещи роботи, от друга – бях огорчен от елементарността, и от трета, пак

3D ACTION

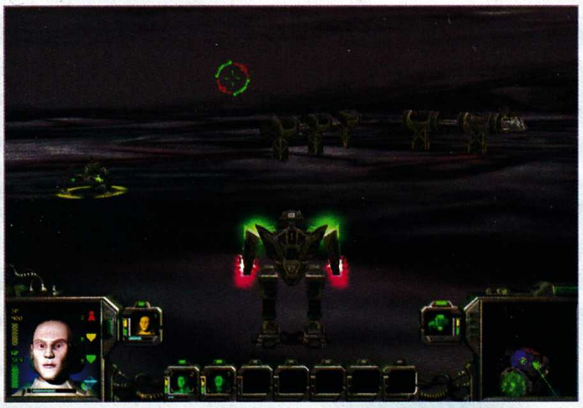
графика	★★★★½
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★
общо	★★★★½

PC CD ROM

Безплатна версия на диска на PC Mania

издател Wizcom Entertainment
http://www.trans-game.com

системни изисквания
Pentium 400 MHz, 64 MB RAM, Win 95/98



зарадван именно от простотата й.

Като жанр играта си е чистокръвен 3D-action в трето лице, но като геймплей може да конкурира Quake. Роботът се управлява изключително лесно и удобно, така че поне на тема интерфейс би трябвало да се почувствате идеално за по-малко от три минути.

След задължителните тренировъчни мисии се впускате в кампанията. Започвате сам, единствено със своя спасител, но постепенно към вас ще се присъединяват и други герои. Но за вас, а и за тях, най-важното нещо в живота е консервената кутия, наречена още Transbot. Именувана е така, не защото обича да ходи в Индиго, да пуши джойнт и да слуша транс, а защото се трансформира. Така първата ви машинка, за кратко може да се превърне в хвърчикльоптер (т.е. излита и след малко пада), с цел разузнаване на терена. Единствената възможна перспектива за управление на робота ви е да си го гледате в гръб, което според мен е минус. И така, стреляте наред, подскачате смешно. Ако не сте виждали жаба да отскача от каруца, направете strafe (не не вие, а роботът, и по-леко, че ще съборите компютъра). Пуцате наляво, пуцате надясно, от време на време си вземате health pack +30% и ако не ви писне за половин час, довършвате играта за отрицателно време. В по-късните мисии има по-развити роботи с по-добри оръжия и т.н. но основният недостатък е, че те са фиксирани и няма да можете да ги сменяте. Ще имате на разположение напалмови горелки, ракети и т.н. Всеки нов робот си има и своята транс-форма. Така например още на втора мисия спасителят ви казва, че всичко е спокойно и отивате на мирно място. Да, ама не! Как се спасих от скорпиона-пазач само аз си знам. Лъжливата гадина можете да я гръмнете, ако много ви дразни. Аз обаче не ви съветвам да го правите – в бой е наистина добър. Така арена след арена, гад след гад се приближавате до истината за себе си.

Малко и за причините, които ще попречат на Trans да стане супер хит: Първо графиката е доста добра, дори е много над средното ниво, но след Mech Warrior 4 знам, че доста по-добра графика може да се движи къде-къде по-прилично и в по-високи резолюции. Енджинът е добър, но тежък. Чакаме пач, а и мен ме дразни, когато видя PC-то ми да се задъхва в менютата, а в играта върви с над 40 кадъра. Гледайки бота си имам чувството, че не ходи, а се носи над земята, което никак, ама никак, не е реалистично! Има мъгла, която определено дразни, а краищата на арените не са заградени с красиви планински текстури, а с противна електрическа буря. Ако тя не напомняше, че всъщност роботът ви е само компютърна симулация в главата на героя, сигурно щеше да е нещо наистина интересно. Камерата пък избира най-неподходящия момент, за да се дръпне нанякъде.

И последното, но не по-важност е звука – няма foot steps, няма шум от експлозии, няма нищо, направо се уплаших, че Creativ-ът ми е гръмнал. А доброто в играта е пак графиката с нейните реалистични експлозии и детайлни модели. И не мога да не спомена върховната музика, тя не може да се опише, а трябва да се чуе.

Съветът ми е: пуснете си Транс и му се насладете, няма да съжалявате.

Георги Панайотов

Надявам се, че интервюто, дадено ни от Wizcom, ще ви бъде интересно. Разговарях с Мирослав Лисичков – един от дизайнерите на играта.

WIZCOM

PC Mania: Колко време ви отне този проект?

Мирослав Лисичков: Около две години и половина.

PCM: Ще има ли и версия на български език?

М.Л.: Не и засега, съществува версията на английски, която, както знаете, се разпространява безплатно.

PCM: Впечатление правят добрата музика и енджина на играта, ваши ли са или са купени от друга компания?

М.Л.: Не, енджинът е изцяло наша разработка, а музиката е писана по поръчка специално за Trans.

PCM: Какви са бъдещите ви проекти?

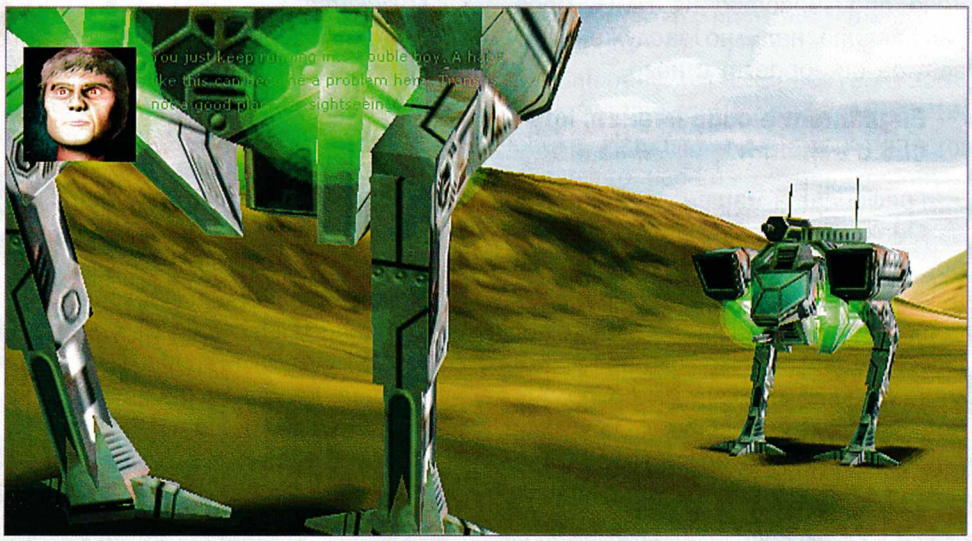
М.Л.: Засега няма нищо заплануване, освен почивка.

PCM: Какви игри играе екипът?

М.Л: Основно FPS, особено Counter Strike, но и Brood War.

PCM: И последният въпрос, каква е средната възраст на екипа?

М.Л.: 25 години.



Един класически, 100%-ов 3D екшън е и играта, за която става дума в тази статия – Hired Team: Trial. А как ви звучи идеята да се хвърлите в триизмерна патаклама, която е озвучена на чист български език на всичкото отгоре?!

Hired Team: Trial

Да пишеш за компютърни игри не е като да разтягаш локуми за книгите на някой литературен класик – с разбиране, с оглед обществото и добрите нрави, епохата и нейните като правило симпатични, героични и трудови хора. Игрите са глобален продукт – тук и сега.

Почти всяка игра, независимо кой и къде я прави, се стреми да бъде световен продукт и да се сравнява с тежката артилерия в жанра. Затова просто е изненадващо как понякога разни източноевропейски разработчици успяват да халосат пазара с някои дяволски добри хрумвания. Друг е въпросът, че в сегашната фаза на развитие при някои основни жанрове е много трудно да се извади нещо наистина революционно. Дали не умира въобще чистият жанр? Да, ако перифразираме – кралят е мъртъв, да живее кралят!

Само след като преди няколко месеца пуснаха бетата, руските програмисти от New Media Generation вече са готови и с финалната версия на Hired Team: Trial. Тя ще се появи на българския пазар след по-малко от месец и както може би сте чули, ще бъде първият триизмерен екшън, преведен изцяло на български език. Но всичко по реда си.

Ще започна с един интересен факт. Някои от екипа на Hired Team: Trial (HT:T) е бил шампион по Quake II за Русия през 1999 година.

Историята е малко по-различна от повечето shoot'em'up-игри. След 64 години, броени от днес, освен всичко друго, което се е случило, престъпността е стигнала своя възможен максимум. Нито полицията, нито специалните служби могат да се справят с тази чума на 21-ви век. За да се възстанови равновесието на силите, се създават така наречените Наемни отряди (Hired Teams). Парите и славата са огромни, когато си част от отбора. Но за да се влезе в него, първо трябва да се мине през Изпитанието (Trial).

Енджинът, на които е изпълнена HT:T, се нарича Shine и си е собствено производство на NMG. Програмистите напълно заслужено могат да се гордеят с него.

Енджинът е съвременен, красив и изпипан

Графичната машина е на нивото на Quake III и No One Lives Forever. А дори ги надминава по определени показатели, като например наличието на microbumping и microtexturing. Това простичко казано са "номера", които пречат да се получават графични грозотии. Дори и да си залепите носа на стената, нейният релеф не изчезва и текстурата не се размазва ни най-малко. Тези ефекти засега за запазена марка само на Shine.

Експлозиите, факлите, разпарчадосването на опонентите, прекрасната вода, страхотното небе ("земя и небо, звяр и природа"! – бел. ред.), светлинните и атмосферните ефекти ме изкефиха още от пръв поглед. Бетата имаше доста бъгове, но във финалната версия поне забелязаните от мен грешки бяха отстранени. Единственият проблем, както винаги, са системните изисквания – за да върви, както ни се иска, Hired Team: Trial трябва да бъде пусната на доста по-мощен хардуер от обявения от производителя.

Музиката към играта е на същото бомбастично ниво. Дори и само тя би могла да накара всеки FPS-фен да побегне към PC-то си готов за битки. Стилът ѝ е прекрасно подбран – агресивен и силов, частично индъстриал, частично техно.

Нивата са приемливо големи, приятно направени и подходящи за всякъв тип игра. Сред тях има рафинерии, замъци и храмове. За мен най-яката карта е шестата. Ако не ви стигат нивата в играта, има и Level Editor, с който може да си направите сами всичко, каквото си пожелаете.

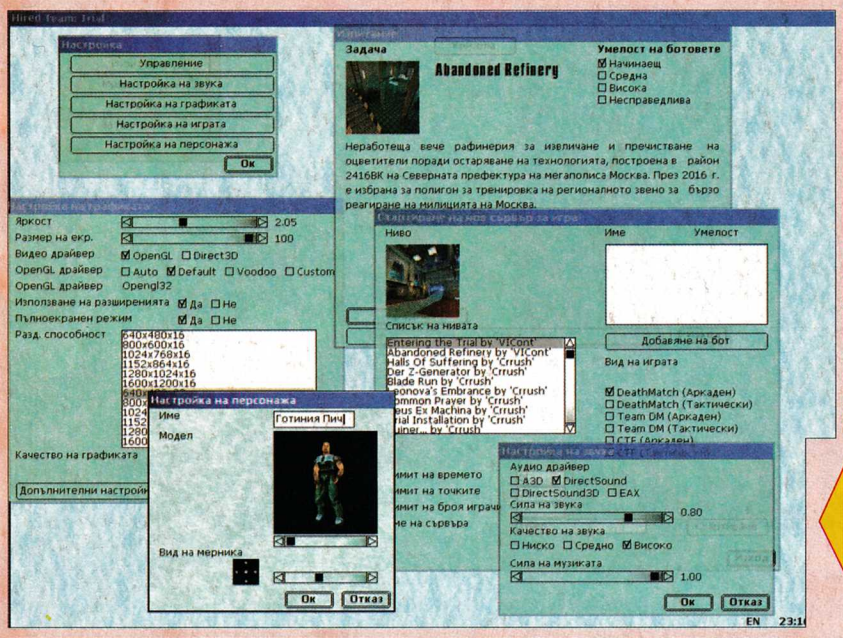
PURE 3D ACITON

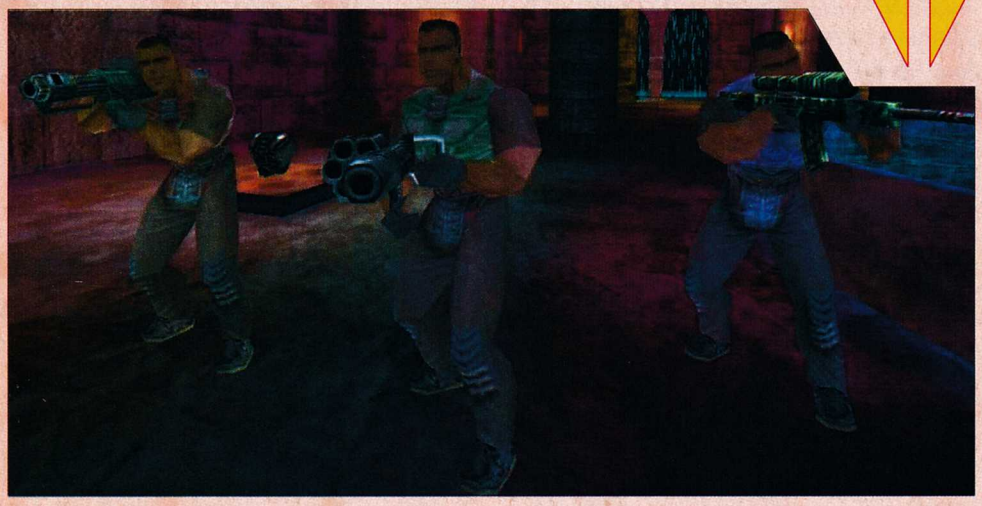
графика	★★★★★½
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD
New Media Generation/PC Mania/Headoff
http://HTT.pcmania.bg, http://www.nmg.ru

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME/2K, 300 MB HDD, DirectX 7.0/8, 3D Video





Персонажите, измежду които можете да избирате, са добре направени – със скелетна анимация и cool-текстури. Те са около десет – от класически мъжкари, през спортни мадами, чак до manga-роботи. Ботовете са забележително добри, ако се сложат на максимална трудност.

Без да предлага нещо революционно в жанра, геймплеят е изграден на вече станалите класически и абсолютно задължителни за всеки FPS типове игра – Single-Play-тренировка с ботове, Deathmatch, Team Deathmatch и Capture The Flag. Не мисля, че необходимо да ги обяснявам поотделно.

Интересно е, че

всички видове игра имат два режима

Единият е така наречения класически аркаден, а другият, на който ще се спра подробно, се казва тактически. Независимо за кои тип игра се отнася – Single-Play, Deathmatch или някой друг, този режим е различен с това, че има значение къде точно поразявате противника. Това е чиста проба предизвикателство към точността на вашия мерник и скоростта на реакциите ви. По този начин, когато ви омръзне безцелното пуцане и трупането на фрагове, идва ред на сигурната и прецизна стрелба, носеща по-добър краен резултат.

Разбира се, HT:T е мрежово ориентирана игра. В нея едновременно могат да се помлатят до 16 човека. Нашият мултиплейър-тест показа, че играта се държи добре при всякаква мрежа. Разбира се, трябва да имате TCP/IP. Специален български сървър ще бъде организиран и в локалната мрежа Headoff G. I. Освен това производителите от New Media Generation обещават да пуснат и add-on по-късно тази година. В него ще има много нови нива, оръжия и ботове. За всеобща радост в него ще е добавен и класическият Domination-режим на игра, както и още един вид геймплей, който обаче засега се пази в тайна...

Идва ред и на най-интересното:

Всичко е преведено и озвучено на чист български

менюта, говорът, ръководството и надписите, когато се зареждат картите, та дори и таунтовете (бъзиците, когато ви убият).

Досега не бях усещал колко е готино да фрагнеш някого и да му кажеш: "Куц кон" или "Ще ти поднеса цветя"! Или пък гадното усещане да го чуеш за себе си? Както и самата настройка на играта, така и всичко друго си е на езика на Ботев и Вазов! Е, не ме разбирайте съвсем буквално.

Едно е на екрана да видиш меню Settings, но по съвсем друг начин звучи и изглежда надписът "Настройки". Освен че гали окото, е и доста по-лесно за ориентиране. Работата по-кирилизацията е свършена от програмистите на добре познатата на българския геймър фирма Headoff G. I.

И накрая – Hired Team: Trial може да бъде намерена съвсем скоро и в България и то на доста приемлива цена, която за първи път май не ме кара да се подсмихвам снизходително.

Пеню Дачев

Need for Speed 5

Недотам вечно дерби!

Вече виждам учудени погледи. Наистина е доста странно да се сравняват тези две игри. Но все пак те са единствените, които в момента се конкурират за първото място в жанра автосимулатори. Разликата между тях е примерно като разликата между Quake 3 и Counter-Strike. Но все пак игрите са налице и защо да не бъде направена една равносметка! И ето ме, вперил поглед в бялата ръбава клавиатура, стоя и сравнявам Quake 3 и Counter-Strike. А аз не си падам по 3D-екшъни! Защо трябва да сравнявам тези две игри... опа, грешка. Тук става въпрос за нещо съвсем друго – Need For Speed и Colin McRae Rally. То е все едно – дали ралита или пуцалки... – това си мислите, нали? Но не е така! Не знам как се сравняват пуцалките, но за тези две ралита, докато реша какво да съдържа този материал бая пàра се вдигна!

И в какво се крие основната разлика между тях? Тя е в това, че те са два различни типа автомобилни състезания. Colin McRae Rally е стандартното рали из пустини, планини, потоци или както още го наричат pure rally (PR). Докато Need For Speed е спортно състезание. Дори малко по-различно... нещо като arcade-състезание, което същевременно е и реалистично. Един тип се надпреварва с приятелчета в квартала. :-) За да мога да сравня такъв вид игри, си определих няколко критерия и показатели, по които да ги съпоставям. Те обаче не са само графика, звук или геймплей. След доста мислене реших, че най-добре е да разгледам предисторията, реализма, разнообразието, трудността, интерфейса, геймплея и накрая, разбира се, оформлението (графиката и звука). Ако не ви се четат подробни сравнения, просто можете да погледнете таблицата по-долу, но там са изнесени само сухите цифри и данни – или както казваха в "Досиета Х" – истината е някъде там (по-долу :-))!

Предисторията

Need For Speed	★★★★★★
Colin McRae Rally	★★★★

По този показател Need For Speed определено печели, при това убедително. С пет продължения и много верни фенове тази игра определено има предимство. Първата част се появи в годините, когато мегахерците на най-бързите процесори все още бяха двуцифрени, а вече омайваха любителите на високите скорости. Colin McRae Rally пък е по-скорошна. За първи път се появи през 1998 година. Не бива обаче да се изпуска фактът, че дотогава феновете на pure rally-тата не бяха получавали хитова игра на тази тема. Затова и двете имат предимство по определен начин. Все пак NFS бие по този показател с дългогодишната си история и повечето части.

Реализмът

Need For Speed	★★★★★
Colin McRae Rally	★★★★★★

Този показател май се взима под внимание само от PR-поклонниците, защото аркадните фенове не се интересуват особено от истински возила. За тях е важна скоростта и трънката.

Въпреки това EA направиха една игра, която е перфектна в тази насока – NFS: Porsche Unleashed. Всичко в нея е доста истинско и въпреки приятния за игра аркейд-стил, реализмът се е запазил до голяма степен.

И двете част на Colin McRae Rally са перфектни в тази област. Най-реалистичните возила, които можете да си представите, най-истински катастрофи и максимално удоволствие за PR феновете. Е, като се има предвид, че Codemasters винаги са държали на истинността в игрите си, този факт въобще не е учудващ.

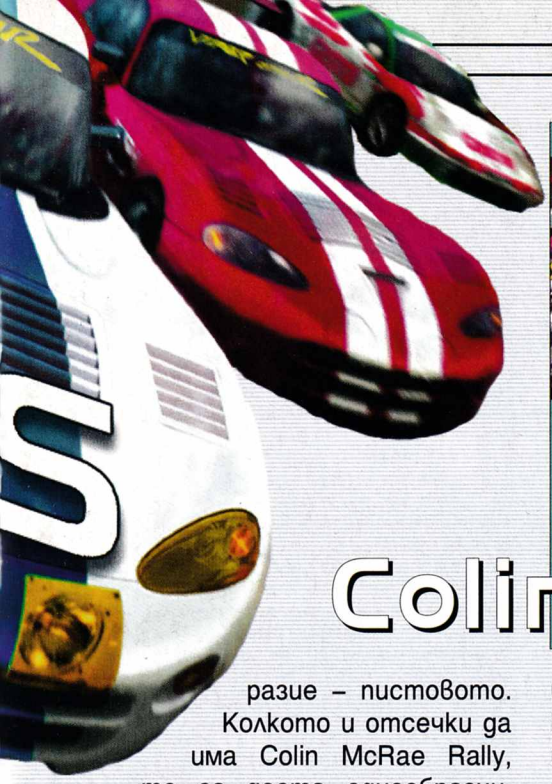
Разнообразието

Need For Speed	★★★★★½
Colin McRae Rally	★★★½

На тази тема има за какво да се спори. Разнообразието в серията Need For Speed определено е голямо, но на тема спортни коли.

Няма нито едно возило за ралита. В Colin McRae пък виждаме обратната страна на медала – много рали-автомобили, но нито един спортен. Това е нормално въпреки всичко. Все пак едната игра е arcade, а другата PR. Но NFS има 5 части, докато CMRR има само 2. Оттам идват и по-голямото разнообразие в NFS.

Има обаче и едно друго разнооб-



Colin McRae Rally 2.0

разие – пистовото. Колкото и отсечки да има Colin McRae Rally, те са доста еднообразни. За сметка на това Need For Speed предлага широка гама от трасета с нов външен вид и различно чувство за каране. На всичкото отгоре и със съвсем различни природни условия. Колкото и да ми е мъчно да го съобщя, резултатът тук е:

Трудността

Need For Speed	★★★½
Colin McRae Rally	★★★★★½

А, това е сложен въпрос! Някои ще кажат, че NFS е доста трудна и много се мъчат с контролите и бла, бла, бла... Други ще кажат, че Colin McRae Rally е безумно проблемна за управление, пък и докато си конфигурираш колата... Трудността е и плюс и минус. Аз лично я възприемам като плюс, защото колкото по-трудна е една игра, толкова повече те амбицира. Затова забравяме за тези, които се оплакват и разглеждаме трудността като нещо наистина супер! В CMRR има много възможности за преконфигурация на автомобила – нещо, което е по-слабо застъпено в NFS. Реалистичните коли водят и до по-трудно и по-истинско управление на автомобила. Затова спорът приключи бързо.

Интерфейсът

Need For Speed	★★★★★½
Colin McRae Rally	★★★★★

За мен интерфейсите винаги са били малко размити като понятия. Все говорят за разни интуитивни интерфейси, за разни улеснени панели... Честно да си кажа за мен един интерфейс е интуитивен, когато всичко си го пише там, където очакваме да го намерим. Е, тук май и двете игри са пипнати. Старите версии на NFS обаче бяха малко семплички в тази насока. Play, Stop, blah, blah, blah... Но момчетата от EA са си разбрали грешката и от продължене на продължение играта ставаше все по-пъстра. В CMRR винаги всичко е адски улеснено, но понякога има недостатъчно богат избор. Затова тежката ми дума е:

Геймплеят

Need For Speed	★★★★★★
Colin McRae Rally	★★★★★★

В това отношение отново би възникнал спор. Както вече казах, според мен, когато една спортна игра е сложна, толкова е по-интересна. Но има и хора, които смятат, че щом ралито е сложно, то е тъпо. В повечето случаи такива хора избират NFS.

Ако става въпрос за обективно сравняване на геймплея, и двете игри имат свои предимства и недостатъци. Едната е PR, а другата arcade rally. Два съвсем различни начина на игра. Оттук идват и големите различия в мненията. Затова нека се примирим, че има фенове и на двата типа ралита. Но тъй като и Need For Speed, и Colin McRae Rally са супер в поджанровете си, получават отлична оценка!

Оформлението

Need For Speed	★★★★★½
Colin McRae Rally	★★★★★½

Ето тук сигурно много хора няма да се съгласят с мен. NFS наистина предлага перфектен звук. Лично аз поставям музиката на игрите от тази серия на първо място. CMRR има доста скучен и омръзващ саундтрак, но тя все пак е правена за по-сериозна аудитория. Графично обаче CMR определено е пред NFS.

Катастрофите, счупените возила, следите по пътя – всичко това са неща, които в NFS са доста по-зле направени. И крайната равносметка е, че в NFS (5) музиката е перфектна, докато в CMRR (2) графиката определено е на по-високо ниво.

Финален резултат

Need For Speed	★★★★★½
Colin McRae Rally	★★★★★

Колкото и да ми е тъжно да го кажа, Need For Speed спечели Colin McRae Rally с малка преднина. Въпреки, че "спечели" е доста силно и грубо казано.

Да, признавам си, че Colin McRae Rally ми лежи на сърцето, но такъв е животът – винаги има и по-добри. Все пак нека НИЕ, Colin Mcrae – фенове, си стиснем ръцете с Вас, поклонниците на NFS, и просто забравим този спор. Двете игри просто са супер различни и нека всеки играе каквото му харесва. Дори и пуцалки, ако иска :).

Орлин Широв

Присъствието на Злото се усеща навсякъде във внезапния хладен полъх в стаята, в тайнствените сенки по стените, в поскърцването на дървения под...

DRACULA 2 THE LAST SANCTUARY

Новата година започва обещаващо за феновете на куеста. Ровейки се в любимия си сайт www.adventuregamer.com, открих информация за много интересни проекти, които ще видят бял свят съвсем скоро. Сега, потривайки доволно ръце, мога да започна да умувам върху увода на това, което предстои да прочетете.

Невероятно е наистина как екипът, създал Dracula: Resurrection, успя набързо да се мобилизира, без да се главозамайва от успеха на играта, и да впрегне всички сили в създаването на дългоочакваното продължение...

Лондон, 1904-та

След като Джонатан Харкър и съпругата му Мина успяват да избягат от замъка на Дракула в Трансилвания, трудните дни за двамата продължават. Кошмарите на Мина зачестяват, а следите от ухапването на врата ѝ не изчезват. Тя все по-често се буди нощем, изпада в транс, бълнува... Джонатан се тревожи! Той на всяка цена иска да сложи край на това веднъж завинаги и да победи Дракула!

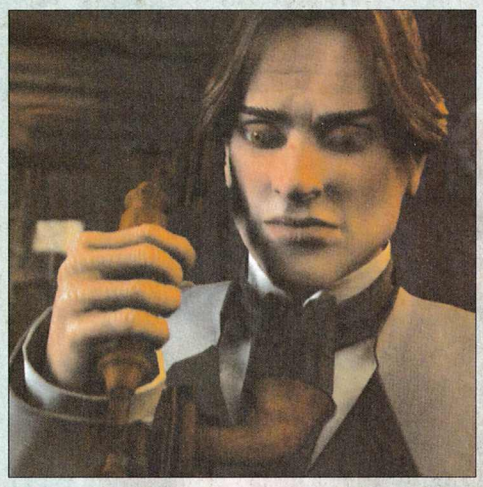
С тази фанатична идея започват новите приключения на смелия герой, които съвсем спокойно могат да съперничат по сюжет на някои много добри холивудски филми от този жанр.

Изненадата е налице! След многото критики, които отнесе геймплеят на първата част по повод сложността на играта, авторите от Canal + Multimedia сериозно са поразмислили и са създали наистина доста по-сложни загадки, ситуации и пъзели. Това се усеща още при влизането в убежището на Дракула – резиденцията Карфакс и преминаването в гробището Хайгейт.

Авторите и този път са създали един невероятно увлекателен сюжет, който така ви поглъща и ви носи напред, че наистина ще ви бъде трудно да изберете функцията QUIT GAME. Ако все пак го сторите, повярвайте ми ще ви бъде трудно да избягате от невероятната атмосфера на новия Dracula. Образите непрекъснато ще ви преследват, тишината ще ви плаши, а любопитството отново ще ви върне към играта – по-скоро, отколкото сте предполагали.

И така, нека се върна отново към подробностите от The Last Sanctuary.

Споменах вече за сложните пъзели. Сега е време да обърна внимание на други препятствия, които малко или много ще ви затруднят. Говоря за многото полузверове-получовеци, които дебнат от всеки ъгъл. Те са част от Тъмния легион, направляван от Дракула, за да го защитава. При сблъсъка с тях пистолетът понякога няма да ви помогне. Ще трябва да прибягвате до много хитринки, защото дори и пръстенът на Дракона, който все още е във вас, не притежава чак толкова голяма сила.



В инвентара ви попадат всякакви странни нещица, чието предназначение разбирате доста по-късно. Комбинацията от предмети този път е по-добре обмислена и интересна. Едно от най-забавните неща е използването на така наречените вампирски очила, с помощта на които наистина ще можете да "прогледнете".

Dracula 2 е изпитание и за вашите бързи реакции. Понякога ще се налага да мислите светкавично, защото в противен случай GAME OVER-ът е неизбежен. Веднага ще ви посъветвам редовно да правите SAVE, за да избегнете неприятни ситуации.

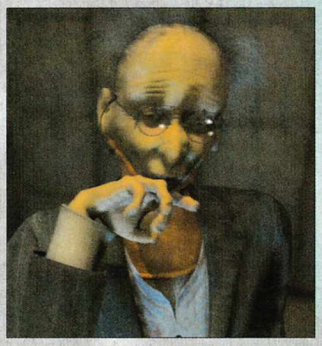
Атмосферата на играта е много мрачна. Психиатричната кли-

ADVENTURE

графика	★★★★★☆	PC CD ROM
звук	★★★★★★	
геймплей	★★★★★½	
общо	★★★★★½	

издател 2xCD
France Telecom Multimedia
http://www.draculagame.com

системни изисквания
P 200 MHz, 32 MB RAM, Win 9x, 8x CD-ROM, DirectX 7.0/8, 16-bit Sound Card



ника, фонографът, синематографът и другите дребни детайли, умело поставени в играта, наистина ви карат да се пренесете в края на 19-ти век. И така, преминавайки през изключително много премеждия, накрая ще се озовете отново в Трансилвания, за да усетите духа на Принца на мрака. Ще трябва да застанете на прага на последното убежище на Дракула. Ако посмеете, разбира се...

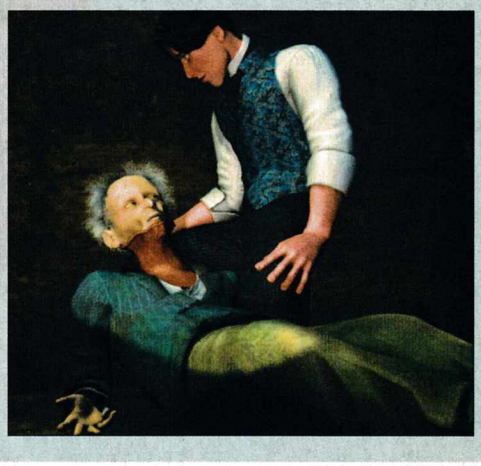
В The Last Sanctuary най-голямо внимание е отделено на моделирането на героите. Технологията "motion capture" е използвана по изумителен начин. Играта носи невероятно кинематографично усещане. Освен това авторите доста са се потрудили и върху документалната платформа на играта. Използвани са много скици, архитектурни планове, снимки и дори архитектурни проекти, които напомнят творчеството на Франческо Пираньезе. Критиците вече направиха и аналогия с филма на Тод Браунинг "Дракула" с участието на Бела Луджоси.

Роро

ФАКТИ И СТАТИСТИКА ЗА ИГРАТА

- 25 часа геймплей
- 13 вапира, които трябва да победите
- 20 героя, моделирани в 3D и анимирани с motion capture
- 4 отделни свята: Лондон, Проходът Борго в Трансилвания, Замъкът на Дракула и подземието му.
- 100 анимации
- 100 и повече обекта и предмети, трябва да открием
- над 30 минути диалог
- ...и един прекрасен симфоничен оркестър

На румънски думата *drac* има две значения – дракон и дявол и произлиза от латинската дума *draco*.



БИОГРАФИЯ НА ВЛАД ТЕПЕШ, ПОЗНАТ КАТО ДРАКУЛА

Принц Влад III е роден през 1431 г. и е управлявал територията на днешна Румъния. Той е познат с две фамилни имена: Тепеш и Дракула.

Произходът на фамилното му име е неясен. Баща му – Влад II е носил името Дракул, заради членството си в Ордена на Драконите. Заради него синът му е наричан още "Синът на Дракона" и "Синът на Злото". Името Дракула доста напомня и на славянската дума "др'кол ", която означава "кол" или "забит на кол". Това е била и любимата форма на мъчение на Влад Тепеш.

Поради редица политически причини младия Дракула е предаден на турците като заложник през 1442 година. По време на престоя си там Влад е решил да опише всички видове мъчения, използвани от турците. Той е бил изключително заинтригуван от набучването на кол.

След завръщането си на трона през 1456 г. благодарение на отстъплението на унгарския крал, Влад Тепеш поставя началото на "кървавото" си царуване. По време на управлението му са извършвани безброй зверства като част от кампанията за отмъщение за смъртта на неговия баща и братята му.

По-късно през 1458 г. Енес Силвиус Пиколомини – един от най-великите хуманисти в световната история – е провъзгласен за Папа под името Пиус II. По негово нареждане са подновени кръстоносните походи. Така Дракула предлага на християните своите услуги и по-късно преминава през Дунава.

Навлизайки на юг, той започва клане, опожарявайки и множество български и турски селища. Според доклада на Унгарския крал са били преброени почти 30 000 жертви, без да се броят изгорелите живи или тези, чийто глави не са били донесени на офицерите му. Тогава обаче назрява конфликт и Унгария е изправена пред Отоманската Империя. За да се избегне войната, Дракула се явява изкупителна жертва и бива затворен зад решетките за "престъпления срещу човечеството":-).

10 години по-късно кралят на Унгария отново застава срещу отоманите и Дракула бива освободен и се връща в редиците на унгарската армия. Той отново успява да седне на трона, но седмици по-късно загива в бой.

Легендата за Дракула е създадена въз основа на историите за кръвта, пролята заради него, както и заради двусмисленото тълкуване на името му.

Един срещу друг отново застават човекът и машината, а изходът на двубоя ще реши съдбата на човечеството!

GUNLOK

Спомняте ли си Alien vs. Predator? Е, как няма да си я спомняте – една от най-оригиналните и добри екшън-игри, правени до момента. Именно тя превърна Rebellion от малко известна фирма в компания, чиято слава може да съперничи на 3DO – създателите на сагата за света на Might & Magic. И ето че след почти година и половина мълчание, те направиха нова игра. Да си призная честно, подходих с известна доза подозрение към Gunlok. От една страна това е първото 3D-RPG с фантастичен сюжет, на което се натъквам. Освен това не може да се очаква фирма, правила досега само екшъни, изведнъж да смени навиците и да създаде нещо наистина различно. Някои сигурно си спомят за издънката на 3D-гурото Джон Ромеро и неговата фирма Ion Storm с бездарната стратегия Dominion: Storm over Gift 3... За моя най-голяма радост съмненията ми не се потвърдиха и имам честа да ви представя една не по-малко оригинална игра.

Малко за историята

В далечното бъдеще човечеството вече е достигнало върха на технологичното си развитие. Войните се водят от роботи, управлявани от процесори, в сравнение с които PIV 2000 изглежда просто смешен. Но кой-може да каже какво става в интегралните схеми на тези машини? Аз лично не мога, а явно и собствените им създатели скоро загубват контрола над своите творения. Машините се вдигат на бунт и завладяват всички военни системи. Земята бива бомбардирана с ядрени глави и последствията са катастрофални за човешката раса. Градовете са унищожени, планетата е превърната в пустиня, а малкото оцелели са прекалено заети със собственото си съществуване. Роботите стават истинските господари на Земята. Но когато спират и поточните линии за кока-кола, човечеството казва: "Баста, стига толкова, това означава война!!!". Бързо се сформира отряд Бързи-смели-сръчни, който задига прототип на ново оръжие. Това не е робот, а костюм от титаниева сплав, черпещ енергия от земното ядро. Естествено, някой трябва да го облече и това сте вие. С две думи: интрото е достатъчно увлекателно и достатъчно дълго, за да забележите качеството му.

Ще започна с критиката, която за щастие не е много. Не се и замисляйте да се впуснете веднага в екшъна, без да сте минали тренировъчните мисии. Играта е с възможно най-несполучливия контрол на камерата, който може да се измисли. Толкова ли не можаха да го направят, като в Starship Troopers? Жестоко ме изнервяше първите три мисии. Освен това вашият Gunlok и неговите спътници разполагат с много специални умения, без които не можете да напредвате, а Tutorial-ът е единственото място, в което ще научите за тях. Другото, което дразни малко, е тежкият енджин. Той е направо от AvP (с малко модификации), но така влачи, че ви се иска да си изгризкате мишката от яд, докато чакате да се зареди поредната текстура в разгара на напечена битка. Но стига толкова заяждане.

ACTION/STRATEGY

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 2xCDs
Rebellion / Virgin Interactive
http://www.vie.co.uk

системни изисквания
Pentium 400 MHz, 643 MB RAM, 16 MB Video card, 800 MB HDD space

Gunlok е вашият ключов герой

с него трябва да минете цялата кампания, която е над 20 мисии. Както вече споменах, той има щастието да е облечен в най-перфектното оръжие, измислено до този момент. Защо, сигурно ще попитате вие. Заради мултифункционалността му, ще ви отговоря аз. Можете да ъпгрейдвате костюма си до безкрай – като започнете от системата за прицелване и стигнете до захранването и щита. Изобщо можете да подобрявате възможностите на всичко, за което се сетите. Естествено, Gunlok не би могъл да се изправи сам срещу цялата тълпа тенекии, които му се изпречват на пътя, затова той си води няколко верни съюзника. Още в началото на втора мисия към вас ще се присъедини роботът Elint, а по-късно към дружинката ще се включат металните му събратя Hark и Friend. Всеки от тях си има своите специфични способности. Elint е "техничаря" – може да открива и обезвреждa мини, да поправя ранени съекипници и да хаква защитни системи.

Hark е най-малък по-размери и затова може да си служи само с най-леките оръжия, но е страшно бърз. Той е идеален за промъкване в разни миши дупки, през които да достигне важен лост или да шпионира врага. Friend е най-масивният и най-издръжливият от всички, бавен и леко тъп (само 1 THZ CPU :-)), но затова пък помита по няколко гада наведнъж.

През

60% от времето ви ще е заето с разпарчадосване

на едно наистина внушително количество противници. Те варират от малки скаут-роботи до огромни канонерки и бойни станции. Към края на играта ще се сблъскате и с наистина гадните прототипи MK2, които не само са по-умни от тримата ви придружители, взети заедно, а и са по-добре въоръжени. Арсеналът, с който разполагате, е също доста голям. Започвате само с един фотонен пистолет, но скоро ще можете да се оборудвате с пушки, гранатомети, лазери, кутийки от кока-кола с остри ръбове и т.н. Всяко оръжие използва няколко типа амуниции и, естествено, по-мощните от тях се намират по-рядко. Странното за подобна игра от RPG-тип е пълната липса на магазини и обща разменна валута. Това е може би HiTech-комунизъм! :-)

Независимо от оръжието, с което сте се накичили, трябва да знаете, че Gunlok стреля по-точно и нанася с 25% повече щети от всеки друг робот, който използва същия арсенал. Но най-мощното пушкало се намира в костюма на нашия герой. Можете да минете в sniper-mode, с едно кликване да маркирате врага, получавайки неговите характеристики (скорост, щит, сензорно покритие, тип оръжие, брой вируси и др.), след което да го gunlok-нете и с един изстрел да го разпилеете на болтчета. За съжаление и това си има своята цена. Тъй като костюмът не е проектиран да се използва от човешко същество, при всяко действие със снайпера ще губите около 15% от кръвта си. Така че не пуцайте наляво и надясно. Между другото, пазете се от малките самоходни мини още от първото ниво – Gunlok ги забелязва, едва след като се взривят в краката му.

Освен че ще можете да задавате поведението на роботите си (агресивно, пасивно, махмурлийско:-)), ще можете да включите играта на пауза във всеки момент, за да раздадете нужните заповеди. Приятна

новост е възможността да маневрирате, докато стреляте

По този начин можете да надбягате и най-здравия бос, но много често битките се превръщат в лудо щуране насам-натам. Също така ще можете да се криете в купчините боклук и да правите хитри засади. Терените са невероятно разнообразни и красиви – градове, бунища, разрушени селища. Възможността за zoom при снайперистката стрелба е перфектно изпипана – от 2X до 50X.

Музиката е много добра, но понякога дразни с апокалиптичното усещане, което създава. Но знае ли човек – може точно това на вас да ви харесва. Звуците от взривовете и изстрелите не са на най-доброто ниво за момента, но пак са много по-качествени от други нови игри (Tomb Raider Chronicles например).

Като цяло това е страхотна и малко по-особена игричка, която внася малко разнообразие в следновогодишната скука.

Георги Панайотов

Животът на двамата крадци на дребно Тулио и Мигел престава да струва и пет песос и те решават да обърнат съдбата, като открият златния град Ел Дорадо. Вместо богаташи обаче те се превръщат в богове на туземците. А това не е никак лесна задача...

GOLD AND GLORY THE ROAD TO EL DORADO

Ел Дорадо – великата легенда, неосъществената мечта... Кой не си е фантазирал, че ще види града от злато! Това е манията, обсебила умовете на испанските конквистадори от XVI век. Мечта за богатство, слава... и власт. Блян, настанил се удобно в главите на младите авантюристи, жадни за приключения и завоевания. Мисълта за митичния Ел Дорадо така се е загнездила в съзнанието на испанските благородници, че не отстъпва дори при гледката на хилядите опечалени семейства на незавърналите се моряци, не отстъпва дори пред страха от смъртта...

Аз обаче няма да задълбавам в тъжната и поучителна история за човешката алчност. Далеч съм от излишното разсъждаване по такива философски теми. Напротив, ще ви представя едно изключително свежо заглавие, събуждащо всичко детско у геймъра. Става въпрос за игра, разработена от Revolution Software и издавана от Ubi Soft Entertainment, която носи гръмкото име Gold and Glory: The Road to El Dorado. Каква е връзката тогава? Ами много просто – мечта за Ел Дорадо е и целта на двамата шемети, за които се разказва в тази история.

Тулио и Мигел са главните герои в това наситено с хумор и ярки цветове приключение. В началото ще чуете техния разказ за неотдавна състоялите се събития, довели ги до положението, в което се намират (изиграйте играта и ще разберете за какво става дума :-)) И така нашите хора се разхождат из малко спретнато испанско градче, което е начална точка на приключението. Вниманието им изведнъж е привлечено от плакат "Wanted!", с две адски познати физиономии. Тулио и Мигел изведнъж откриват, че са издирвани от местните власти. Сигурно вече се чудите какви са техните прегрешения. Бих искала да разберете сами. :-) И така двамата бегълци скъсват плаката и започват да търсят начин да избягат от Испания. Докато се усетят, те вече са удобно сврени в две бъчви на кораба на Херман Кортес, който отплава за Новия свят.

Междувременно обаче Тулио и Мигел са натворили куп поразии – крали са кокошки, посрамили са тамошния тореадор-самохвалко, играли са зарове в местното долнопробно заведение и, разбира се, са спечелили карта, която показва пътя към Ел Дорадо... В крайна сметка безпаричните ни симпатяги успяват някакси да се доберат до кораба. Мигел се възползва от чара на предрешения като девойка Тулио, който отвлича вниманието на пазача...

И така двамата неусетно ви въвличат в своето щуро приключение, изпълнено с всевъзможни шантави моменти, повечето от които наистина ще ви накарат да се чудите как нещо такова може да се пъкне в главицата на нормален човек. По време на играта ще се наслаждавате както на забавно и оригинално поднесени диалози, така и на хитроумни миникуестове и пъзели. Но като стана дума за геймплея, по него имам и няколко малки забележки. Играта действително е супер симпатична, а загадките – много интересни, но... стоп! Нека си имаме уважението. Създателите просто са направили геймплея отвратително елементарен. Това би могло да се приеме и за плюс, тъй като ще даде възможност и на най-невръстните геймърчета да й се порадват. А и няма с месеци да ходите отнесени и мисълта за недовършения куест да ви гризе бавно и мъчително отвътре... На мен лично обаче това никак не ми се понрави. Първо обек-

ADVENTURE

графика	★★★★★☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD

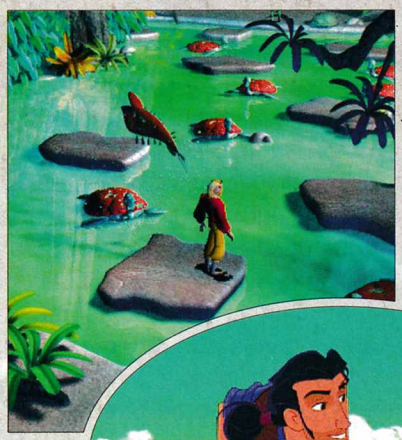
Ubi Soft Entertainment

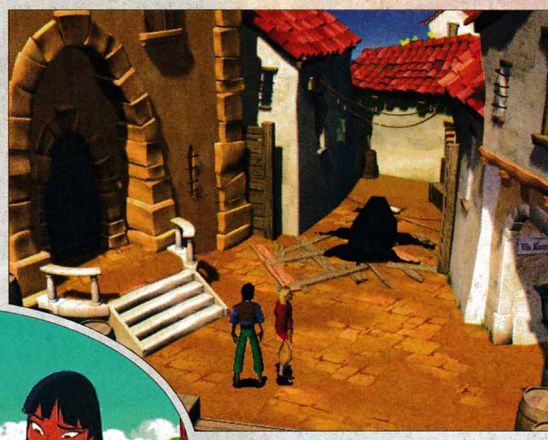
http://www.ubisoft.com

системни изисквания

PII 233 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/ME

466 MB free HDD, 8 MB Video card





тите, върху които можете да изпълнявате действия, започват да светят винаги, когато ги приближите. Това обаче не е най-гадното – двамата ни умници обожават да обсъждат помежду си възможните начини, по които биха могли да преодолеят дадено препятствие. На практика те почти направо ви подсказват какво трябва да направите. Това донякъде поохлади моя първоначален ентусиазъм и възторг и развали част от удоволствието...

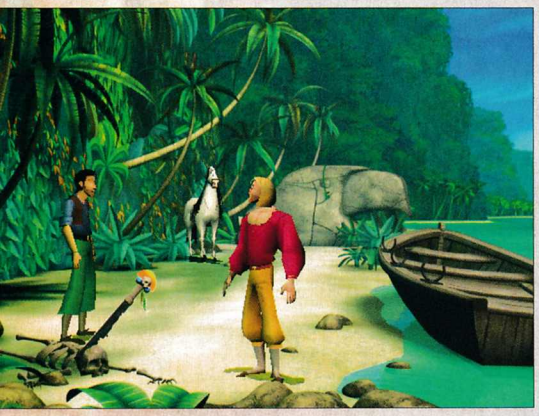
Не много добре пипнат е и интерфейсът. Тук се появиха и първите ми съмнения, че играта всъщност не става за малки деца... Не е особено удобно да управлявате героите само чрез клавиатурата. Не че имам нещо против това основно входно устройство на своето PC! Боже, опази! Появата на елементи, които малко напомнят jump&run, обаче май не са най-удачното решение при такъв тип adventure-игра. Тези ваши умения включват ходене, тичане, прокрадване, внимателно пристъпване встрани и, разбира се, боравене с инвентара. Те може би внасят малко екзотика в жанра, но както казах, просто са неудобни за приложение.

Играта условно е разпределена на четири части – Испания, корабът на Кортес, джунглата и Ел Дорадо. Интересно нещо по отношение на геймплея е, че можете да прехвърляте управлението ту върху Мигел, ту върху Тулио, който всъщност е предвиден като главно действащо лице. Ще можете да командвате също и извънредно сладкия броненосец Бибо. Друг ваш почти постоянен спътник става конят Алтиво, който шашва ацтеките, обитаващи Ел Дорадо. Те го

възприемат като свръхестествено същество – спътник на белите богове от техните митове, на които вие ще можете да се направите. И така, почитани от местното население, се наслаждавате на охолен живот. Всичко е прекрасно до момента, когато зъл жрец решава да си присвои властта в града. Той вика на помощ един страховит каменен ягуар с гигантски размери, който трябва да ви размаже. И знаете ли как се нарича злодеят? Името му май е едно от нещата, които най-много ми харесаха в тази игра. Благозвучно е както името на друг популярен куестов герой – Гайбръш Трипууд от Monkey Island. Така че запознайте се със злия ягуар Тзекелкхан. :-)

След като се справите с гигантския звяр от семейство "котки", трябва да помогнете на индианците да решат проблемите си и с местното ВиК. :-) Когато им пуснете водата, ви остава само една малка задачка – а именно да попречите на Кортес да завземе този малък рай. Тук се сблъскваме с присъщите за "добрите" положителни качества – героите безкористно се отказват от несметните богатства и напускат мястото, разрушавайки входа... Напускат с празни ръце... Или не съвсем. :-) В стила на Индиана Джоунс-филмите се оказва, че са взели малка част от богатството и... ЕДНА (!) индианка... Ах, тези мъже... :-)

Защо ви разказвам всичко това? Ами, защото всички филмчета са предоставени за гледане от самото начало и в главното меню. Не мисля, че ще ви разваля удоволствието като ви разкривам съдържа-



нието им. Все пак ще трябва да се понапънете малко и да решите сами пъзелите помежду им, които са достатъчно забавни и за които няма да ви казвам нищо повече. Ще ви спестя и самия край на играта. Само ще спомена, че авторите са си оставили вратичка за El Dorado 2...

Сега да обърнем внимание и на графиката. Тя е наистина адски впечатляваща. Като цяло е много весела и шарена... А нали знаете – луд на шарено се радва. :-) Не, няма да се изхвърлям и да кажа, че е перфектна. Има какво да се желае, разбира се... По-претенциозните от вас винаги могат да намерят кусури. Добър пример за проявена небрежност е до болка познатият бъг със затъването в стените и преминаването през NPC-тата. Ако авторите бяха си направили труда да отстранят и тези дребни недъзи, играта щеше да е ненадмината в графично отношение. Използвано е предимно 3D и само част от обектите във филмчетата са двуизмерни. Всичко е много добре изпипано в карикатурно-комичния стил на куестове от типа на Monkey Island и недотам популярната 3 Skulls, която според мен също заслужава да се види. Сенките на вашите герои се изчисляват в реално време, светлинните ефекти са просто супер. За да не изглежда безпочвен телешкият ми възторг, ще обоснова захласа си с един малък пример. Вие сте на кораба на Кортес, вълните подхвърлят испанския галеон насам-натам. На стената в едно помещение виси фенер, който се полюшва от движението. Сенките, светлината и пламъчето на фенера напрекъснато се променят в зависимост положението му. Подобни красоти могат да се видят и в храма, който посещавате. Ефектно е да се види как пламъчетата играят по златните повърхности на ценните предмети, разпръснати там. Направо да ти се прииска да си откраднеш нещо...

Звуковото оформление също е много професионално направено. Актьори озвучават всички персонажи и диалозите са адски забавни. И все пак не ми допадна това, че през по-голямата част от времето цари гробовна тишина. Поне да бяха сложили няколко повтарящи се мелодийки за фон, колкото да не е без хич.

И като съм започнала да недоволствам, ще си призная, че не харесах и дължината на приключението. Спокойно можете да превъртите цялата игра за няколко часа или максимум за два дни, ако не й отделяте чак толкова време. Лично за мен това беше крайно незадоволително... Но пък може би това е целта на създателите – да останете жадни за още подвизи с Мигел и Тулио...

Горещо ви препоръчам да се насладите на това сравнително кратко, но затова пък наистина забавно творение на Revolution Software. То е предназначено за забавление на хора от всяка възраст. Gold and Glory: The Road to El Dorado може да се хареса на всеки, който е готов да отдели няколко часа за неангажираща, наситена с хумор и бъзици игра. Вероятно някои малчугани пък познават историята на двамата испанци от филмче на Дисни, за което, моля да извините невежеството ми, дори не бях чувала... Ако пък сте фен на Monkey Island, това е просто задължително заглавие. Не само обстановката напомня за "Маймунския остров". Ако се загледате, веднага ще откриете, че Тулио е тъмнокосо копие на Гайбръш Трипуд...

Лили Стоилова

ОПИТАХТЕ ЛИ С НАЦИОНАЛНАТА КАРТА?

ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

СУПЕР ПРОМОЦИЯ

цена на карта [лева]	локален достъп в София [часа]	достъп от цялата страна [часа]
2,99	8	8
4,99	15	15
9,99	35	35
19,99	75	75

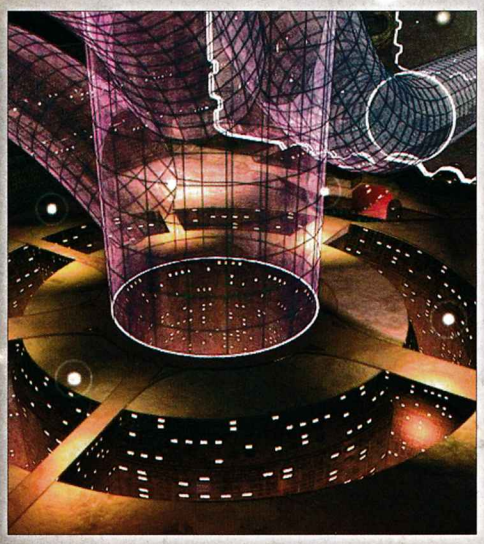
NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg, www.netel.bg

Едва избягали от операционната маса и извънземните около нея, и отново предизвикателство – трябва да спасите света.

The Ward

The Moon Is Just The Beginning...



Главата ме цепеше. Болката беше непоносима. Поех дълбоко въздух. С усилие отворих очи. Някакви странни светлини танцуваха пред очите ми. Клепачите ми натежаха. Мрак. Светлините отново заиграха пред премрежения ми поглед. Хиляди въпроси започнаха да измъчват неясното ми съзнание.

"Кой? Какво? Ооо... ". Звукът от собствения ми глас кънтеше в ушите. "Луис? Хигинс?... Чувствам се толкова...".

Стрелба. Не можех да реагирам, но я чувствах близо. Главата ми щеше да се пръсне. Кръвта пулсираше в слепоочията.

Експлозия.

Отново загубих съзнание...

Не знам колко време бях лежал така, но когато се свестих, най-после започнах да си спомням случилото се...

Това звучи като разказ на някой от онези перковци, които снимат хвърлен във въздуха леген и твърдят, че са били отвличани от НЛО. Но питали ли сте се някога как ще се чувствате, ако действително станете жертва на подобно нещо? Ако отговорът е положителен, можете да си отдъхнете. Вече има игра, способна да ви осигури подобно изживяване.

Вие поемате управлението над главния положителен герой в "The Ward" – Sci-Fi Quest-а на Fragile Bits Interactive. Нашият човек се нарича Дейвид Уокър и е астронавт от екипа, изпратен на Луната с мисията "Аполо 19". Тимът трябва да изпълни досадна рутинна процедура – да изследва повърхността на Луната. Събирате тези данни, за да разконспирирате какво се крие зад странната сеизмична дейност, която е засечена там. Но изведнъж всичко се оплита. Нещо избива всички... Сега идва и за вас!

Нашето момче се свестява, проснато на

операционната маса в извънземна лаборатория

Около врата му се е впило някакво странно устройство на "зелените човечета" (които всъщност са сиви. :-) Джаджата започва да пищи всеки път, когато се опитате да напуснете помещението, затова трябва да я изключите овреме... На масата до вас лежи обезобразен човешки труп. На другата е проснато бездиханото тяло на извънземно същество с груба кожа, напомняща кадифе, дълбоки студени очи и беззъба паст...

Оттук нататък се впускате в играта, по време на която научавате все повече за своята истинска мисия и истинското ви Аз. Оказва се, че съдбата ви е предопределена от древните сили и закодирана в структурата на скритото ви ДНК, което се активира. Ще се сблъскате с интригите и лъжите на един свят, управляван от две съперничещи си извънземни раси, и със съдбите на техните човешки затворници. Ще станете част от една история, изпълнена с неочаквани обрати. На вас се пада честта

да изиграете най-важната роля в човешката история

Ако не направите успешно последната стъпка в нашето развитие, човечеството ще бъде заличено. Нещо повече! То никога няма да е съществувало...

За да изпълните своята съдбоносна мисия, вие разполагате с три начина на геймплей – лесен, нормален и демо. При лесния, цитирам: "Всичко, което трябва да направите, е да намерите (!) иконата "Пропусни", за да прескочите по-сложните пъзели." Лично аз такава

SCI-FI QUEST

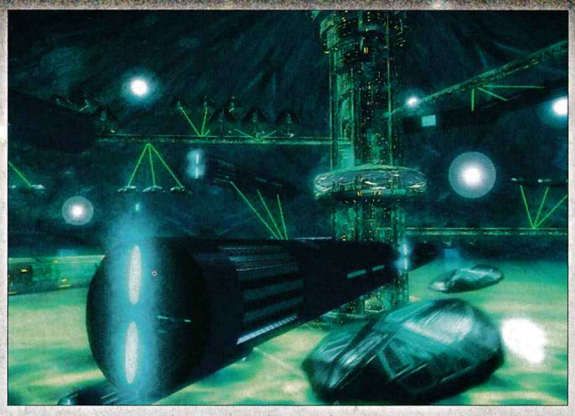
графика	★★★½☆☆
звук	★★★½☆☆
геймплей	★★★☆☆☆
общо	★★★½☆☆

PC CD ROM

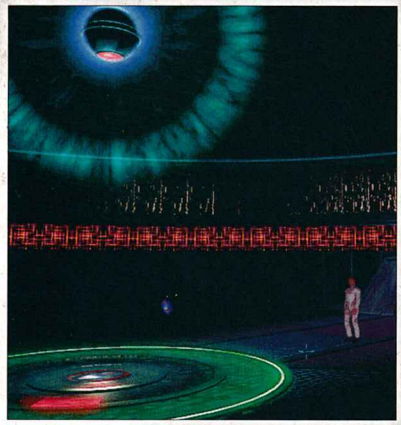
издател 2xCD
GOD Games / Fragile Bits Interactive
http://www.fragilebits.com

системни изисквания
P133 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/NT/ME
130 MB free HDD, DirectX 7.0a, 3D Video

икона така и не намерих. Вярно, че това си е мой проблем, но пък и авторите доста умело са я скрили. :-) А може би код с четири пръстена и три възможни места за поставяне, чието местоположение и ред на слагане са строго определени, не е достатъчно сложен пъзел. Сигурно е така, особено като се има предвид, че според създателите на играта пъзелите само изглеждат сложни, а всъщност всички избори са резонни и наистина елементарни. Аз обаче така и не попаднах на тези очевадни подсказки, за които се говореше в гореспоменатия текст. Единствените, чието предназначение предполагам е било такова, бяха няколко мигащи светлинки и пояснение на извънземния език.



Адски дразнещо според мен е, че играта като цяло изобилства с тези надписи. Сигурно някъде ще попаднете и на транслатор, но дотогава... Нормалният режим на игра предлага геймплей, където загадките са изцяло оставени на вашата изобретателност и упоритост. Аз обаче не го намирам много по-различен от лесния. В деморежима играта си върви сама и можете да я прекъснете по всяко време, за да поемете управлението от дадения момент. Не се заблуждавайте обаче, че така ще видите много от играта. Демото е ограничено до доста начална фаза.



Интерфейсът е изцяло мишков и с познатата point&click система на управление. Авторите са пренебрегнали възможността да включат екшън-елемент в геймплея. В интервю един от тях казва, че липсата на патаклама едва ли ще се забележи от масата геймъри с оглед на това, че адреналинът ви ще скача до максимум от ситуациите, в които ще попадате, и от добрата атмосфера. За сметка на това в интернет са плъзнали доста слухове за втора игра със заглавие "The Ward", която ще представлява 3D-пуцалка. Те обаче още не са потвърдени.

Графиката е поносима, не много добра. Защо ли се отегчавам при вида на поредната "невиждана досега във визуално отношение игра"... Дори бих казала, че "The Ward" е доста тъмна и еднообразно изглеждаща. Нямам нищо против високотехнологичните помещения, но не и когато те са почти изцяло изградени от метал и флуоресцентни лампи... За сметка на това обаче филмчетата определено си ги бива.

Звукът... Ах, звукът! Поредното разочарование – говор по време на играта практически отсъства... Музиката обаче е приятна и се връзва с обстановката, въпреки че в дадени моменти имах чувството за еднообразие. По време на филмчетата обаче има наистина добро озвучаване.

Въздишка се изтръгна от гърдите ми, когато за пореден път погледнах "The Ward". Жалко е, когато една добра, дори може би перфектна концепция за игра, става жертва на ограничения бюджет. Мисля, че всички дребни и недотам дребни недостатъци се дължат единствено на факта, че основният екип от създатели е от шест човека, които са направили играта като занимание в свободното си време. Работата става още по-подозрителна, когато се окаже, че те са и от Хърватия... Като вземем предвид тези смекчаващи вината факти, с ръка на сърцето можем да повишим малко общата оценка на играта. Тежи ми на съвестта да оплювам и без това изстрадалата фирма, която още при старта на кариерата си среща трудности с намирането на издател за своя продукт. Играта е готова от март 2000 г., а търси дистрибутор чак досега...

За финал ми се ще да подчертая отново, че сюжетът все пак е добър може би е с поостаряла графика, но това вероятно се дължи на факта, че разработката е започнала преди три години. Освен това The Ward не е лакома по отношение на хардуера и куестаджиите с по-скромни машини също ще могат да й се насладят.

Лили Стоилова

От много отдавна чакам да се появи игра, която поне малко да напомня любимата ми Subculture. И макар че в Crime Cities чистият action преобладава, духът си остава идентичен. Историята за Престъпните градове може да се определи като Forsaken-тип игра с елементи на adventure.

Действието се развива в далечното бъдеще, където вие влизате под кожата на Garm Tiger – таен агент, който е внедрен на планета, обитавана единствено от закоравели престъпници, корумпирани полицаи и контрольори на градския транспорт (винаги съм си мислил, че и те спадат към категорията на най-бруталните мародери :-)). Мисията ви е да разберете кой стои зад безредиците, които заливат наказателната колония, където са ви изпратили. Накрая, както винаги, се оказва, че работата е доста по-дебела, отколкото вашите хора са предполагали. Всъщност вие се забърквате в делата на една от най-големите терористични организации. Единственият начин да оцелеете е да спечелите доверието на важните клечки в подземния бизнес. Това това става по един или друг начин, тоест като изпълнявате мисии за тях. Задачите ви варират – трябва да придружите някой луд учен до извънземна база, да оберете банка или да извършите саботаж. Разбира се, както за всички други неща в живота, за това също се плаща, при това не малко.

Боят прилича на нещо като

Quake във въздуха

или по-скоро на Flying Heroes, ако си спомняте тази игра. Разполагате ужасно много оръжия, като някои от тях удивително приличат на rocket launcher, chaingun и дори railgun. Имайте предвид, че амуницията не се намират безплатно по нивата. Трябва да си ги купувате сами със заработените средства, така че бъдете по-пестеливи. Когато се биете, гледайте да не се приближавате прекалено много до противника, защото неговите лупинги може да ви накарат да се откажете от тази игра.

Управлението е фасулско за такъв тип игра. Спокойно можете да контролирате вашия кораб само с копчетата напред, назад, стрейфовете и мишката. Е, разбира се, за по-голямо улеснение обикновено разполагате с координатите на враговете и тяхното откриване не е особена трудност. Освен това разполагате с карта и радар на местността, които ви помагат да се ориентирате по-добре.

Ще ви се наложи да

управлявате нещо много странно...

Ако джетовете във Forsaken са ви изглеждали чудати, почакайте да видите това. В първо ниво вие трябва да командвате някаква кола, която напомня кадилак от зората на капитализма. Той обаче няма колела и пърха из въздушното пространство! След като изпълните една-две по-трудни мисии и съберете достатъчно пари, вие ще можете да си ъпгрейднете превозното средство с нов двигател или с подобрен боен арсенал. Това става в специални сервизи. Всъщност не е нужно вие да се намирате там, за да поръчате това, което ви трябва. Освен това монтирането става моментално. Ако ви е писнало полицаите да ви преследват заради смъртта на N-брой мирни граждани, от същите клетки можете да си купите нови идентификатори. Докато тренирате стрелба по превозните средства на цивилните понякога се появяват и онези, които би трябвало да пазят реда и законността. Техните коли обаче са толкова слаби, че можете да ги хапнете за закуска.

Комуникацията ви с другите тайни агенти и вашите настоящи работодатели става по електронната поща. Заедно с важните съобщенияидват и SPAM-ове които най-често са реклами за "горещи" телефони.

Изборът на работодател се осъществява посредством Глобалната мрежа,

където Сульо и Пульо пускат обяви, че търсят някой наемник като вас. И понеже престъпността тук е многократно по-голяма, отколкото полицията би могла да поеме, ще получавате задачи и от

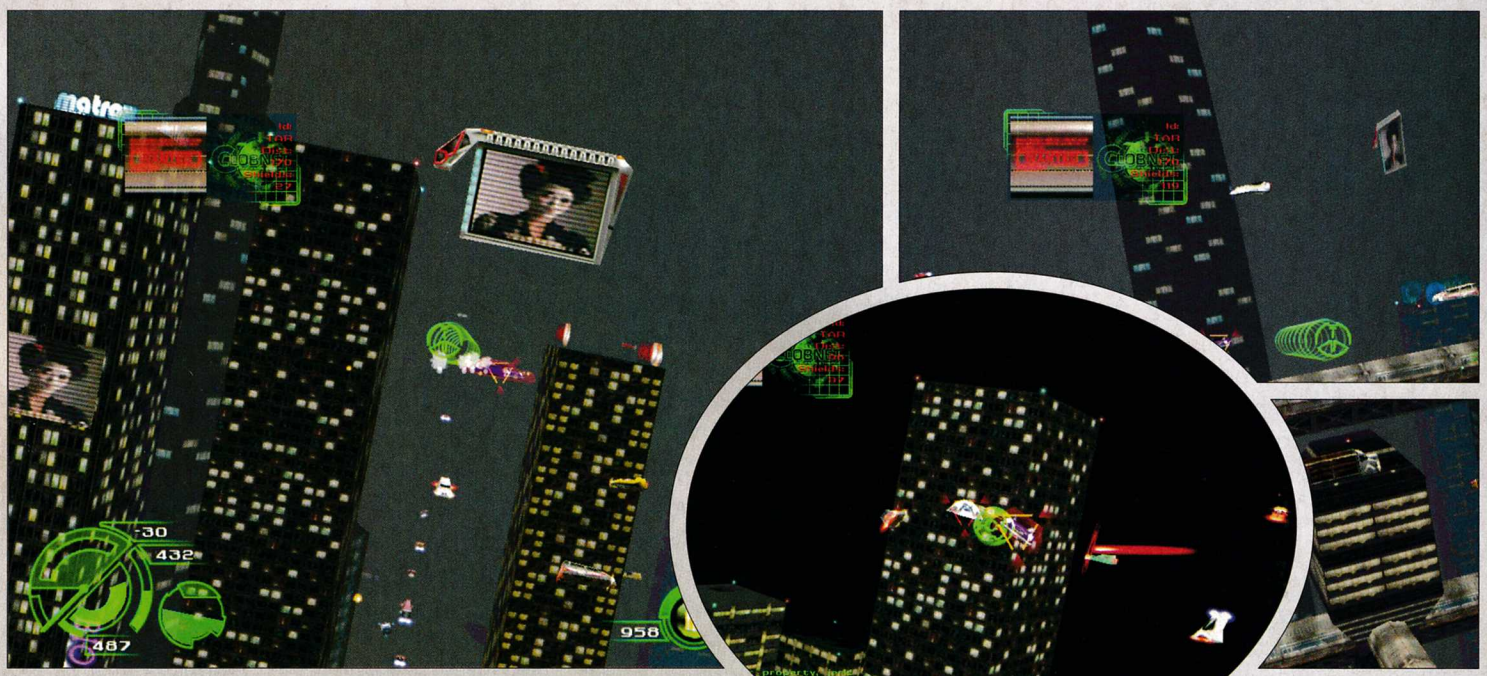
SHOOT-EM-UP

графика	★★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 2xCD
Techland / Eon Digital Entertainment
http://www.techlandsoft.com

системни изисквания
P233 MHz, 32 MB RAM, Win 9x/NT/ME
DirectX 7/8, OpenGL 3D card 4 MB video



органите на реда. Сюжетът на играта е почти праволинеен. Това ще рече, че вие си избирате каква мисия да изпълнявате, но все пак събитията следват една линия, от която може да се отклоните, само ако започнете да се дъните много сериозно. Тогава в глобалната мрежа плъзват обяви, които предлагат солидна сума за вашия скалп.

За жалост, когато преминавате към следващата планета, не можете да си запазите колата, с която досега сте играли. Колко тъжно, че сте инвестирали толкова много пари, за да я оборудвате с оръжия, брони и нови двигатели. Нивата са направени жестоко! Всички сгради са небостъргачи, на които са окачени неонови реклами и светят като коледни елхи. Има ужасно много други коли като вашата, на които не им писва да карат бавно и да се въртят в кръг. На почти всяка крачка има и полицаи, които обаче стоят май само за красота, а вие трябва да вършите тяхната работа. Трафикът от мирни и нищо неподозиращи граждани се разпределя на три нива и най-долу почти никога не е толкова интересно като на последните етажи.

Музиката на играта е добра, макар че в началото симфоничните изпълнения не ми се връзваха с урбанистичната обстановка. Звукът също е на отлично ниво – когато запалите опашката на някой противник, дори в кораба ви се чуват неговите предсмъртни крясъци. Ако имате по-хубава sound-карта, ще можете да чувате свистенето на и въздуха докато правите лупинги.

Графиката на играта изглежда достатъчно добре. Не успях да разбера дали енджинът на Crime Cities е писан специално за играта или е взет от някъде другаде. За да се радвате на нормален геймплей, ще ви трябва някаква 16 MB видеокарта и, разбира се, процесор с честота над 300Mhz. За жалост обаче multiplayer-ът на играта далеч не е толкова интересен, колкото мрежовите битки във Forsaken, Freespace или Starlancer. Можете да джиткате Crime Cities в интернет, стига да имате достатъчно дебела жица до някой доставчик, който не разчита само на вътрешния трафик в България. Играта е на две CD-та като първото служи само за инсталация.

Crime Cities е приятна игра, която няма претенции да бъде някакъв суперхит. Може би точно затова тя успя да задържи моето внимание много по-дълго, отколкото очаквах. Всъщност тя се оказа супер! Сигурен съм, че и вие ще се позабавлявате с нея, ако екшъните са по вкуса ви.

Бойко Маринков

Дузина руски бандюги, един обучен британски агент и една жена - срещата е фатална!

PROJECT I.G.I.

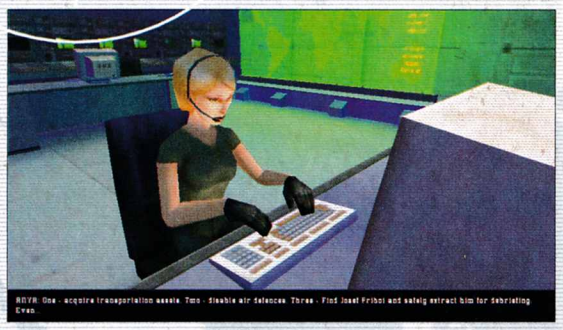
През последното десетилетие наблюдаваме някаква крайно ясна тенденция в развитието на компютърните игри, която всяка година минава като червена нишка през цялото развитие на бранша. Тя се забелязва с просто око дори от най-незаинтересования човек. Става въпрос за жанровите "оливания" – появата на безброй заглавия от един тип игри, а количеството обикновено е за сметка на качеството. Разбира се, винаги има изключения, които правят даден жанр популярен, но в някои моменти може и да се запитаме: По дяволите, толкова ли им липсва фантазия на тия програмисти, че не могат да измислят нещо ново?!

Фантазия явно не липсва, щом от време на време има и достатъчно здрави заглавия, които ни приковават пред мониторите с часове или дни. Тази година модата повелява едно – ако не играеш някой tactical shooter, значи си демоде.

След Hitman: Code 47 и No One Lives Forever, които се появиха от миналия месец, идва ред на нов проект, издаден от Eidos Interactive – Project I.G.I.

Името на играта означава "I`m Going in"

като то звучи изключително подходящо за целите, които преследвате. Създателите й са момчетата от скандинавската софтуерна къща Innerloop Studios. Преди година и нещо те ни предложиха самолетен симулатор – Joint Strike Fighter, който при всички положения беше едно от нелошите заглавия в този жанр за миналата година. Сегашният им проект използва същия графичен енджин, а това ще рече огромни, направо безкрайни нива, в които на места ще ви се наложи да ходите повече от 5 минути, преди да достигнете целта си! Естествено, тази идея не е нова, а вече беше използвана от Nova Logic в техния (вече) класически хит Delta Force. Но качеството на графиката този път е на много по-добро ниво от пикселизираната, подобна на колове за домати, трева в Delta Force.



Историята на играта е банална, но в крайна сметка екшън-тематиката не предлага кой знае каква свобода на действие и креативност у сценаристите.

Накратко – лоши руски бандюги, които искат да откраднат ядрено оръжие. За цвят е замесена и жена:-). Вие сте агент Дейвид Джоунс, перфектно обучена барета от британските специални части SAS. Уви, вече сте бивш кадър на силите за бързо реагиране, който обаче се е хванал да изкара някой лев (паунд, долар или каквато си поискате конвертируема валута) като изпълнява

мокра поръчка за американското правителство

Лошият руски търговец на оръжие Йозеф Прибой е ва-

ACTION

графика	★★★★★★
звук	★★★☆☆☆
геймплей	★★☆☆☆☆
общо	★☆☆☆☆☆

PC CD ROM

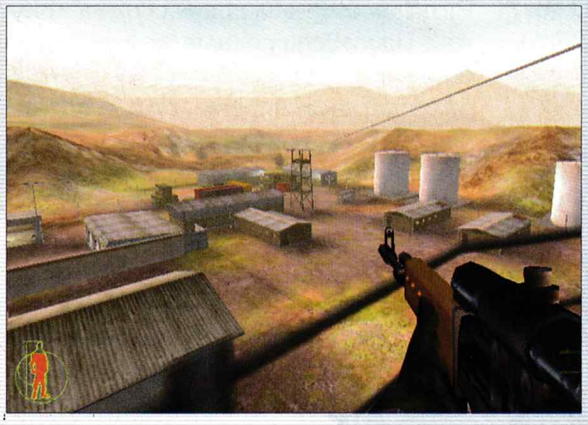
издател 1xCD
Innerloop Studios / Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
500 MB free HDD, DirectX 7.0a, 3D Video

шата основна цел и през цялото време ви бяга като гърмян заек. За да го заловите жив, ще ви се наложи да преминете през няколко военни бази, разположени в необятната руска шир. Но ако си мислете, че господин Прибой е единственият ви проблем, дълбоко се лъжете. Татко му – господин Прибой-старши, е продал ядрени заряди на опасна руска терористка. А ако сте фен на филмите с Джеймс Бонд, сигурно вече се досещате, че модерната руска жена може да иска само едно единствено нещо от света – неговото унищожение...

Започвате всяка мисия със скромно въоръжение, състоящо се от нож, военен пистолет "Глог" и автоматична карабина "Heckler & Koch MP5 SD3". По-нататък се сдобивате с всякакви други оръжия, като автомат "Калашников", автоматична пушка "M16", гранатомет, снайперистка пушка "Драгунов" и т.н. Новите оръжия получавате от убитите противници. От тях взимате и амуниции. При всеки щурм трябва да имате предвид, че когато ви свърши пълнителят, трябва да презаредите. Съобразявайте се с това, ако не искате върху вас да връхлетят неколцина гадове, които да ви насметат и направят на решето.

Като казах "на решето", смятам че е редно да се уточни – Project I.G.I. не е игра за новаци или хора с бавни рефлекси. Нивото на сложност е доста високо, като присъства и типичната за жанра липса на savеdate по време на мисия. За всички хардкор-фенове това не би представлявало проблем, тъй като истинският войник се познава в боя. Всички останали трябва да очакват фрустиращи първи 10-15 часа с играта, през които ще трябва да овладеете същината на безшумното и незабелязано промъкване и прецизната стрелба.



Липсата на save понякога е доста гадна, защото нивата са огромни. Общият им брой е само 14, но това няма да ви попречи да прекарате поне 2 часа в обикаляне из съответното ниво. По-нататък, с увеличаване на трудността, се увеличава и времето, което трябва да посветите на дадена мисия. Всеки път поставената задача е достатъчно интересна, за да ви прикове пред монитора. Сюжетът е направен така, че да се чувствате като във филм.

За качеството на графиката може да се кажат само хубави неща. Някои може да възроптаят, но според мен тази игра заслужава титлата

Най-добра фонова графика в тактически екшън

Различните атмосферни ефекти, с които се сблъсква Джоунс, създават усещането сякаш наистина сте захвърлен някъде насред руската степ. Противниците ви също изглеждат адски куул. Те се гърчат много реалистично, когато издъхват. Из огромните нива можете да видите доста предмети с приличен дизайн. Общо взето ще ви е нужен мощен хардуер, за да можете да се насладите на играта истински. С по-слаби конфигурации тя се влачи при смяна на картината, леко насича и си е мъчение.

В Project I.G.I. избиването на колкото се може противници не е основна цел. Най-важното в тази игра е да успеете да изпълните мисията си, без да предизвикате много шум – ако се вдигне аларма, ви предстои тежка, много тежка битка. Особено дразни изкуственият интелект на враговете или по-скоро естествената им тъпота. От една страна, снайперисти започват да ви обстрелват от майната си, от друга страна, не се случва абсолютно нищо, когато двама пазачи са един до друг и вие застреляте единия. Оцелелият гад просто стои като пън и не помръдва! На моменти кретенията на компютърните противници просто може да ви изкара от равновесие!

Големият проблем на тази игра е

липсата на мултиплейър

Ако имаше такъв, Delta Force директно може да се скрие. Уви, въпреки добре структурираната история, въпреки многобройните предизвикателства и напрегнатия геймплей, няма да имате възможност да определите кой се справя най-добре с поставените задачи – вие или приятелите ви.

Определено в тази игра е залегнала идеята за линеарност и за жалост е забравено, че в някакъв момент ще ви писне да изигравате за 15-ти път до болка познатите нива. Този пропуск, липсата на save-опция и дебилният коефициент на интелигентност са нещата, които няма да ви се понравят в Project I.G.I. Всичко останало е на ниво и определено летвата се вдига с още една степен нагоре. Не ви остава нищо друго, освен да се впуснете в безкрайните дебри на руската шир! Задължително заглавие за истинските фенове!

Александър Бойчев

Всяко разкритие води до нови загадки, които трябва да разрешите. Това не е игра, в която просто можете да постреляте през следващия половин час...

ANNE MCCAFFREY'S FREEDOM
FIRST RESISTANCE

Желязото ръждясва, дървото изгнива, розите повяхват – всичко си има своя край. Остава само светлият спомен. Но какво става, когато и той започне да отстъпва пред непрогледния мрак...?

Близкото бъдеще. Човечеството е подложено на геноцид. Невинни семейства са разделяни, хората – избивани и измъчвани. Извънземната раса Катени превзема Земята. Това е краят на нашия свят.

Споменът за свободата бледнее в съзнанието на хората. Отстъпва пред нищетата и мизерията. Всеки, който се противопоставя на висшите същества, бива натикан в някой от смрадливите бежански лагери, които доста напомнят нацистките. Земните жители обезумяват от гняв и безсилие...

Е, добре де. Не всичко е загубено. :-) Има и свободни хора. Но за да сте един от тях, трябва да попадате в една от следните три категории – предатели, страхливци и герои. Предатели в случая са пазителите на реда. Това са хора, които служат на Катени като охраняват лагерите и градовете. Членовете на втората група пък определено няма да заемат челните места в класацията за смели постъпки. Това е общество от хора, криещи се по каналите. В убежищата си те водят свободен макар и мизерен живот. И накрая стигаме, разбира се, до героите. Това са членовете на отряда на "Съпротивата" – малцината нелегално действащи жертвоготовни типове, които ще ви служат вярно до гроб...

Интригата във Freedom: First Resistance започва с едно тайнствено писмо. Ейнджъл Санчес, обитателка на един от концлагерите, се взира в малко листче хартия. Дали е истина или капан? Действително ли "Съпротивата" иска тя да се присъедини в битката срещу тираните или това е само тест за нейната лоялност? Няма много време за размисли. Все пак анонимното писмо е подпечатано със символа на тайния отряд. Ейнджъл решава да последва указанията...

И така малко по малко запленяващият сюжет на Freedom: First Resistance ви оплита в своята мрежа. Производителите и издатели от Red Storm Entertainment (RSE) отново залагат на старата си стратегия, използвана при създаването на игрите от хитовата поредица Rainbow Six. Тогава използваха сюжета от едноименния роман на Том Кланси. Този път хората от RSE за заимствали историята от фантастична трилогия, превърнала се в бестселър на Запад. Става дума за книгите от поредицата Freedom на писателката Ан МакКафри. Ще ви спестя повече приказки около story-то. Само ще кажа, че наистина си заслужава да го видите...

Да обърнем поглед и към геймплея. Играта е оригинална и в това отношение. Трябва да правите стандартните акробатики (без скок), като за целта е нужно да си помагате с клавиатурата и мишката. Можете да претърсвате труповете на убитите врагове, шкафовете и почти всичко, което ви хрумне. За успешното превъртане на мисиите се изискват различни стилове на игра. В много от случаите наблягате на екшън-елементите. На места просто трябва да натупате някого, което също може да стане по различен начин. Имате опции за ръкопашен бой, както и за меле с хладно, огнестрелно или дървено оръжие (мутренски бухалки например :-)) При всеки вид бой си има три варианта за

3RD PERSON ACTION

графика	★★★★½	PC CD ROM
звук	★★★★½	
геймплей	★★★★★★	
общо	★★★★★	

издател 4xCD
Red Storm Entertainment
http://www.redstorm.com/freedom/

системни изисквания
P266 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
225 MB free HDD, 8 MB 3D Video card

атака. Другаде пък се набляга на разговорите с NPC-тата. При тях можете да избирате репликите, така че не сте просто страничен зяпач. Изисква се и логическо мислене за някои пъзели и загадки. В други мисии пък трябва да демонстрирате уменията на Гарет от Thief, особено когато целта е да отмъкнете нещо без да вдигате дандания или да убегнете от зрението на пазачите в някоя сграда. Мисиите са общо 22, но 4 от тях не са задължителни.

Трябва да спомена, че играта предлага само singleplayer режим, но затова пък управлявате петима герои. Това е интересно хрумване, което много ми хареса. За всяка мисия използвате различен брой бойци. Започвате приключението само с Ейнджъл и по време на играта трябва да откриете останалите си съмишленици. След като присъедините всички към групата, ще можете да управлявате до трима от тях в зависимост от целта на мисията. Аверите на мис Санчес са четирима. Това са Джими, Лео, Клеър и Заред. Ако някой умре по време на мисия, налага се да я преиграваме отначало.

Джими Оно е бивш работник в гараж. По стечение на обстоятелствата попада в битка с нашествениците. Въпреки че губи това сражение, той не се отказва от идеите си. На практика е един от създалите "Съпротивата". Негова главна цел е откриването на по-малкия му брат Ал и унищожаването на Катаните.

Лео (не ДиКаприо – този не е така ефирен и нежен :-)) е най-умният ви приятел. Той разбира от техника и компютри и е известен в хакерските среди. Движи се с групата най-вече заради самата Ейнджъл.

Клеър Паркингтън е доброто момиче на татко до момента, в който осъзнава кой всъщност е нейният баща. Той продава собствения си биологичен вид, за да може да осигури красива къща и охолен живот на дъщеричката си в това време на разруха.

Заред е представител на извънземната раса Катани. Той обаче счита, че е под достойнството му да избива деца, жени и старци. Първоначално не смята хората за нещо повече от говорещи животни, но не възприема жестокостта на събратята си. Впоследствие минава на страната на "Съпротивата". Освен това има лични мотиви да се бори срещу Ок, който е главната гад в тази игра. Всъщност злодеят е представител на паразитната раса Еоси, превзел тялото на един от Катаните...

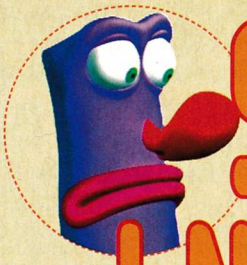
А сега няколко думи за техническото изпълнение на играта. Графиката на Freedom: First Resistance е на ниво, но определено има и по-впечатляващи заглавия в жанра. Играта използва енджина на Rogue Spear, който е 60-65% обновен. Подобрени са и светлинните ефекти. Сканирани над 700 движения със системата motion capture, за да могат героите ви да се движат като истински човешки същества. Ако пък оставите хората си неподвижни, започват да се изтягат и разкършват. Чак да ти се доспи като ги гледаш... :-) Гот е, че се вижда как героите ви дишат. Малко смешно е, че те изглеждат така, сякаш в гръдния им кош е имплантиран мех с вода – адски еластични са. Но знае ли човек на какво са способни Катани. :-)

Като финал все пак държа да подчертая, че играта не е перфектна. Дразнещите неща са бъговете и част от NPC-тата, които си приличат като две капки вода. Също не се съмнявайте, че ще минете през някоя и друга стена или ще излезете инцидентно от играта неколкостотин пъти. Не се притеснявайте и от гениалното хрумване на авторите новият ви save да затрива стария.

Ако сте фен на жанра обаче, намерете си Freedom: First Resistance. Всички персонажи и историята са описани така реалистично и интересно, че след два часа бой срещу извънземните ще почнете да се чудите дали пък ей-сега те няма да нахълтат и във вашата стая.

Лили Стоилова

"Ще крещиш докато умираш, след което ще си мъртъв"
Главорезът Болок



STUPID INVADERS

Как си представяте извънземните? Във филмите обикновено те са изобразени или като високоинтелигентни същества, надарени с най-различни способности и дошли да ни помогнат, или като умни, но и злонамерени чудовища, които са се приземили с една единствена цел – да ни видят сметката или пък да ни излапат. Откъдето и да го погледнем обаче, и ние не се отнасяме много добре с тях. Подлагаме добричките иноземци на лабораторни анализи, а злите просто взривяваме (естествено не и преди вероломните пришълци да изпробват издръжливостта на човечеството в най-различни екстремни ситуации). Голяма част от тези идеи постепенно се възприемат и в компютърните игри...

Сравнително отдавна, по различни канали за деца започна да се върти

анимационен сериал на име Space Goofs

Съмнявам се, че много хора са чували за него, и затова ще ви разкажа накратко за какво става дума. Той е създаден от Gaumont (компания, известна у нас с това, че продуцира филма "Петият Елемент"). В него се разказва за приключенията на ужасно симпатичните и леко глуповати извънземни Горджъс, Кенди, Стерео, Етно и Бъд. Един ден, докато блажено си блуждаели из космоса, невероятната им летяща чиния се развалила и била принудена да извърши аварийно кацане на Земята. И тъй като на извънземните им трябвало време, за да си оправят превозното средство, били принудени да се спотаят в една изоставена къща...

Само за малко – докато трае ремонтът. Космическите корабокрушенци не искали да бъдат разкрити и да станат предмет на опитите на нечий болен мозък. Естествено, както се полага на всяка по-развита раса, извънземните имат и различни устройства, с които да направят престоя си по-безопасен. Те разполагат със специални кабини, които временно ги трансформират в каквото си поискат (включително и в хора). Просто сядат на един стол, пъхат си главата в някаква каска и хоп – имаме извънземно, превърнато в мишка, риба, задник... Оставям подробностите на вашето въображение. Серийките ни показват как петорката плаши и гони всеки, който се опита да се нанесе в тяхната къща.

Сигурно си мислите: "Този пък защо ме занимава с някакво си анимационно филмче, та аз вече съм голям?":-) Правя го, тъй като Ubi Soft и Xilam, вдъхновени от Space Goofs и със съдействието на анимационното студио на Gaumont Multimedia, създават невероятния

STUPID QUEST

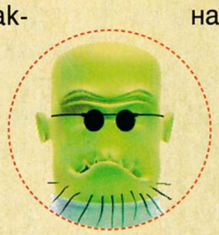
графика	★★★★★½
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 4xCD
Xilam / Ubi Soft
http://www.stupid-invaders.com

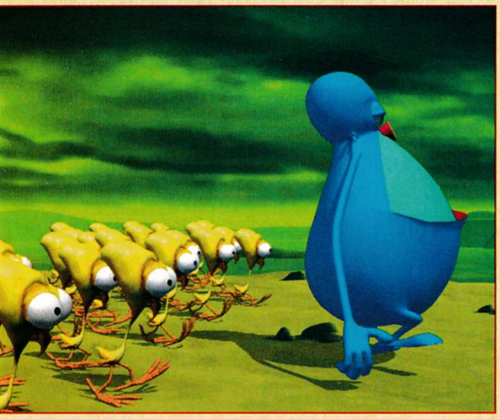
системни изисквания
PII 266 MHz, 32 MB RAM, 3D Video card
400 MB free HDD, DirectX 7.0a, Win 9x

куест Stupid Invaders. Чрез тях забавните извънземни от анимационния сериал оживяват и на мониторите ни. Историята на играта започва в момента, когато най-накрая, след няколко години престой на Земята, корабът вече е поправен. Всичко е готово, багажът е стегнат, във въздуха започва да витае мирисът на дългоочакваното завръщане у дома. И тук е моментът да прибавим голямото 'НО'.

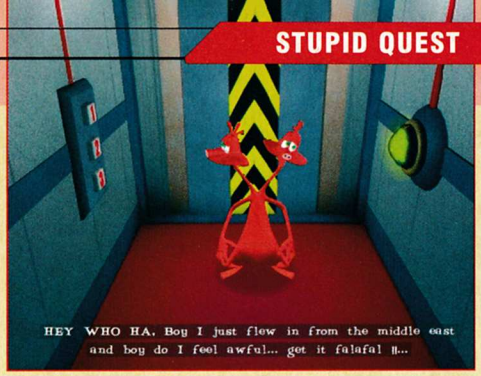


Късметът изглежда не е на страна на петимата пришълци

– някой не иска те да си ходят. Един луд професор решава, че му трябват нови експериментни зайчета. Както ни е известно от филмите и компютърните игри, всички опити с извънземни се извършват в Зона 51, която в тази игра вече е ъпгрейдната на Зона 52. Това място е ужас за всеки, който не



произхожда от планетата Земя. Закачат разни жички по телата на нещастните пришълци, правят им подробни дисекции или пък поставят части от тях в епруветки (такива мисли изплуват в главата ми след много гледане на "Досиетата-Х". :-) Въпросният професор

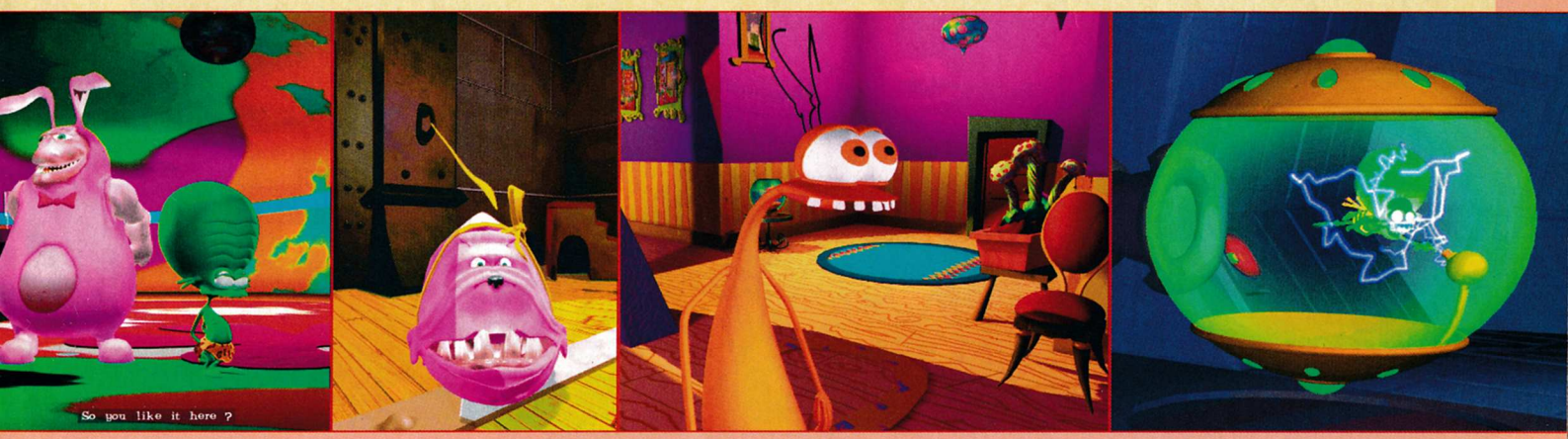


наема ловеца на глави Болок (който винаги работи сам) да открие и да му доведе тази групичка извънземни. Въпреки твърдението си, че е перфектен професионалист (май единствено той си мисли така), главорезът успява да хване само четирима от пришълците и ги замразява в едно огромно ледено кубче. Измъква се само Бъд, който трябва да се заеме със сложната задача да ги освободи. И тук започва самата игра като вие поемате управлението на избягалата извънземна твар. Естествено, няма да играете само с него. В различните моменти от играта ще имате удоволствието да управлявате и неговите чуждопланетни приятелчета.

Кои всъщност са тези извънземни?

Може да се каже, че начело на петорката стои Етно – това е гениям на групата – изобретател, творческа, аристократична личност. Често останалите не разбират какво има предвид, защото той обича да използва засукани изречения. Неговите приятели са: Кенди – странно зелено извънземно с прекалено голям мозък. То, понеже му е харесало да бъде жена, няма търпение да се прибере на своята планета, за да си направи операция за смяна на пола. Той/тя готви и чисти в къщата. Бъд е мързеливец, не много интелигентен, обожава да кисне пред телевизора. Горджъс – ето на това аз викам кофа за боклук. Той яде (или по-точно поглъща) абсолютно всичко – от малки пиленца и крави до гуми на автомобили, дъски и метални плочи. Стерео е мислителят на групата. Винаги философства и понякога е много досаден. Има две глави, които рядко са на едно и също мнение по даден въпрос и имат формата на летяща чиния. Вземете тази група анимационни герои, сложете ги в компютърна игра и ми кажете дали няма да се получи нещо невероятно? Ситуациите, в които пе-

тимата изпадат, са изключително шантави, а начините, чрез които излизат от трудните положения, са особено изобретателни. Например, според вас какво би направил Бъд със заклещения в комина Дядо Коледа? Ще го спаси? Не-е-е, лъжете се. Той ще изсипе върху белобрадия старец странни тоалетни химикали, ще го превърне в гадна зелена локва и ще развали



Коледата на всички деца по света! :-) Мисля, че разбирате какво имам предвид.

Как може да се характеризира Stupid Invaders само с едно изречение? Ами пет странни извънземни, един малък космически кораб и куп проблеми. Това е най-точното определение за този куест, който има убийствено чувство за хумор (на места доста черно) и невероятна графика. Декорите са рендвани предварително и напомнят за доброто старо време и най-вече едно от класическите заглавия в този жанр – шедьовърът Day of the Tentacle на Lucas Arts. Самите автори твърдят, че

влияние от Lucas наистина е имало

но е било съвсем косвено. Сред любимите игри на екипа са Full Throttle, Alone in the Dark, Sam & Max, Fallout, Day of the Tentacle, Grim Fandango и други подобни. Яркият и наситен с цветове свят, смесица от триизмерна и класическа анимация, е радост за окото на всеки, който обича нестандартната визия. Единственият недостатък е ниската резолюция, която играта поддържа – 640x480. Но такава е разделителната способност и на другия хитов куест – Escape from the Monkey Island. Изглежда създателите на този тип игри се опитват да се дистанцират от производителите на 3D-екшъни, които напоследък постоянно притискат редовия геймър да си ъпгрейдва компютъра...

Ще трябва да преведете главните герои през повече от 120 различни места и ще контактувате с около 50 интерактивни NPC-та. За озвучаването им са се погрижили истински професионалисти. На моменти музиката сякаш е взета от някой стар филм, което още повече допринася за чара на играта. Като цяло Stupid Invaders изглежда като някакъв високобюджетен холивудски анимационен филм. За това усещане до голяма степен допринасят и множеството анимации, вплетени в действието. Те са направени на много професионално ниво и доставят голямо удоволствие.

Трябва да отбележа, че

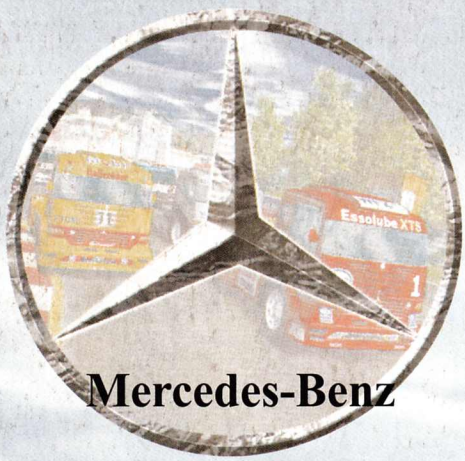
играта е малко късичка

Опитен геймър би я превъртял за не повече от 15-20 часа. Авторите не са искали да натъпчат Stupid Invaders с куп пъзели, които да отегчават играчите с постоянно ходене от точка А до точка Б. Тоест те са избрали качеството пред количеството. Но, от друга страна, краткостта на играта може да се възприеме и като недостатък – разположена е на цели четири диска, всеки от които е по 700 MB.

Stupid Invaders, както и наскоро излязлата Escape from Monkey Island, са доказателства, че куестовете не са на изчезване, а дори напротив. В последно време се наблюдава едно пробуждане на този малко позаспал геймърски жанр, който преди години бе сред най-предпочитаните. Една от главните причини за липсата на куестове, бе навлизането на 3D-игрите и по-специално на 3D-екшъните. За отрицателно време те завладяха огромен кръг от почитатели, които и досега не са им се наситили. А ако погледнем нещата от гледна точка на производителите, ще открием, че основно е застъпен принципът "следвай лидера". Това означава, че когато някоя игра стане страшно популярна, всички започват да правят опити масово да копират от нея. Рядко може да се намери фирма, която да се отклони от утъпканата пътека и да експериментира с нещо ново.

Що се отнася до Stupid Invaders, това е игра, която сто процента ще ви умори от смях и ще ви накара отново да заобичате куестовете. Със сигурност тя ще спечели и нови почитатели за този жанр. И нека не забравяме, че още отсега се носят слухове за Stupid Invaders 2, така че спокойно можем да извикаме – Куестовете са живи!.

Владимир Тодоров



TRUCK RACING

Не може да си изберете камион, но може да посочите цвета и рекламните лепенки по каросерията.

Игрите, в които основната идея е да натискаш копчета, представяйки си че натискаш до тенекията педала на газта, имат много почитатели не само по света, но и у нас. Свидетел съм на това как заклети стратези и последователи на куеста си правеха съревнования по пистите на Need For Speed. По онова време имаше известна тръпка в откритието, че не можеш да си най-бързият, ако държиш само ускорението и караш на автоматични скорости.

Но всичко се променя и нещата не спряха до тук. Според мен всяка нова игра от този вид започна да затрупва своите почитатели с много "излишна" информация. Това в общи линии е основната насока на развитие – кой, колко и как ще повиши общата култура на играещите. Наистина може да получите

доста информация за машините, пистите и историческите герои

докато се ровите из опциите и менютата на поредния автосимулатор.

В Mercedes-Benz Truck Racing участвате в състезание не на четири, а поне на шест колела, което се води по всички правила на този спорт. Положението е следното: качвате се на своя тежкотоварен мерцедес и гледайки света отвисоко, трябва да се съобразявате предимно с дължината и ширината на пистата, а след това с другите участници в движението. Това, което прави впечатление, е мощността на машините. Никога не съм си представял, че един камион, бил той и спортен модел, ще се държи на пистата като някой от болидите на F1.

Нека ви зарадвам – няма нищо ново в управлението, целите и стремежите в самата игра. Изводите не може да са много. Един от тях е, че посредством THQ на пазара ще се появи и продаде още един представител на автомобилните симулатори, който ще ни зарадва предимно с

по-различна графика

Докато играех на този шедьовър, си представях как на мое място седи международен TIR-аджия и със своя характерен речник "поздравява" своите успехи или неуспехи, докато видимостта се влоши драстично от слюнката по монитора.

Не знам какво ще си представите вие, но искрено се надявам да не сънувате после кошмари.

Николай Петров

РАЛИ

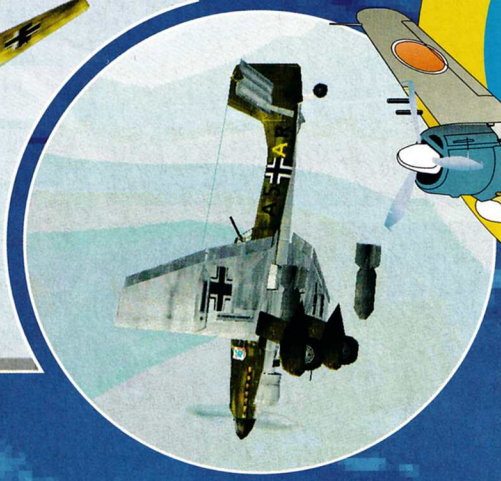
графика	★★★★★☆
звук	★★☆☆☆☆
геймплей	★½☆☆☆☆
общо	★★★☆☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
THQ / Synetic
http://www.mbtr.de

системни изисквания
Penitum 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
DirectX 7.0a, AGP 3D Video с 16 MB RAM

Небето се превръща в мълк огнен хаос, от който към земята падат бомби. Дрънчат потрошени прозорци. Някой размахва любимата моторна резачка на дядо. Опърлен врабец панически пикира към земята. След 45 минути всичко свършва...



Новогодишната нощ, София, краен квартал. Към 23.35 започва бомбардировката... Сега си представете, че това шоу се повтаря всяка вечер от здрач до зори. И така в продължение на иманяма три месеца. Ужас, а? Но това си е съвсем реално събитие. Само дето се е разигравало преди половин век по време на Втората световна война.

През последните години една от най-експлоатираните теми си остана Втората световна война.

Явно музата на симулаторните сценаристи си е взела дълга отпуска

и се е зареяла нейде из необятните пространства на Вселената. Липсата на свежи сюжети е направо катастрофална. Нещата стигнаха до там, че вече сме свидетели на игра, направена по една тримесечна бомбардировка, известна под името – Битката за Британия. Историята ѝ е следната: след като прегазва цяла Европа, Хитлер се насочва към Великобритания. Планът за завладяване на острова предвижда първоначална атака по въздуха, която да унищожи промишлеността и отбраната на англичаните. През юни 1940 г. операцията започва. След три месеца всичко приключва. Хитлер преценява, че е по-лесно да нападне Русия и впоследствие това се оказва решаващо за съдбата на Обединеното кралство.

Играта, за която става въпрос, носи името Battle of Britain. Преводът, предполагам, е ясен. Нейни автори са Rowan Software. Ако се поразтърсите малко, ще установите, че те са едни от най-старите производители на симулатори.

Battle of Britain е разделена на две кампании. Първата е на страната на британците, втората – на германците. Намерено е и малко място за мултиплейър, както и възможност за съставяне на кратки битки. Самата игра започва с тактическа карта, по която се разполагат наличните самолети. В някои отношения този симулатор има далечни прилики с походова стратегия. На играча се дава пълната власт върху авиацията на страната, която си избере. Ако се биете за британците, основната ви цел ще бъде защита на промишлеността и някои от по-големите градове. Можете да определите колко самолета да патрулират над определени цели и да избирате времето на деня, в което да летят вашите патрули. По крайбрежието на острова са разположени и няколко радарни станции, които са доста полезни. За жалост те оставят и една-две непокрити дупки, така че швабите да ви изненадват от време на време. Хубаво е да пренасочите поне един-два патрулиращи самолета в тези зони. Авиационната симулация е вместена доста сполучливо в стратегическото планиране. Когато две противникови групи се срещнат на картата,

FLIGHT SIM

графика	★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател
Empire Interactive
http://www.empireinteractive.com/BOB

системни изисквания
Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, 300 MB свободно място на диска

играта ще ви попита дали искате да се включите в боя. Ако се съгласите, ще имате възможност или да излетите от някоя тучна ливада, или да се окажете на пет метра от противниковата група. Забавно е, че след нападение на германците ще можете да разгледате атакуваните сгради и да се убедите лично какви поражения са ви нанесли. По време на действието имате дневник, в който се записват всичките ви победи и по-важните действия. При желание след всяка мисия можете да пишете и доклади, в случай че си падате малко писарушка.:-) Ако играете за германците, просто ще се окажете от другата страна на барикадата. Единственото ви предимство ще е, че част от машините ви могат да носят бомби.

Самолетите в играта са няколко, но разнообразието не е кой знае какво. Англичаните летят на Spitfire и Hurricane. Германците атакуват с Me 109, Me 110 и Junkers 87. Отделните машини не се различават кой знае колко помежду си. Трудно може да се каже коя е по-добра. От една страна, британските са маневрени и доста пъргави. От друга, въоръжението им е сравнително леко. Немските самолети не са толкова подвижни, но са оборудвани с доста по-разрушителен арсенал. Май най-доброто, на което можете да се спрете, е Месершмит 109.

Управлението не е много елементарно.

Не очаквайте, че ще можете да правите каквото ви скимне

Дори когато сте на най-ниска степен на реализъм, ще си имате поне два проблема. Първо – за нищо на света не можете да изтървете джойстика и за секунда, за да си налеете едно кафе например. Оставен без контрол, самолетът почти сигурно ще реши да провери какви са шансовете му да окоси ливадата на съседите. Второ, ако опитате някакви резки маневри, ще направите един от най-красивите свредели, който сте виждали някога.

Управлението трябва да се пипа изключително внимателно

и много, ама много нежно. Между другото, в началото можете да си имате проблеми с ориентацията по време на битките, но за около половин час ще свикнете. А като става дума за битки, трябва адски много да внимавате какво правят идиотите, които ви прикриват гърба. За съжаление повечето от тях явно по рождение са на две чаши сливова. Реакциите и изкуственият им интелект са на новобранско ниво. Ако все пак решите да направите изненадващ завой, в 95% от случаите ще се натресете в някой от тях. Е, поне авторите са се постарали сблъсъците да изглеждат добре. Парчетата от горящата ви машина изглеждат доста ефектно. :-)

Графиките на играта не са най-доброто нещо, за което можете да се сетите. Не че са лоши, ама нещо определено им липсва. Ако напоследък сте попадали на някои от по-новите симулатори на Microsoft, може да се изнервите доста. Небето изглежда доста нереално, а синият му цвят просто е подреден на ленти. От голяма височина земята изглежда много добре, но ако се приближите, ще установите, че всичко е направено доста повърхностно. Гледката от кабините на вашите самолети също не е кой знае каква. Май е за предпочитане да играете този симулатор в перспектива от трето лице. Ефектите от стрелбата на оръжията също са направени доста красиво.

Звукът не ме впечатли. Нито е лош, нито е хубав. От време на време можете да се сблъскате с някоя добре позната стара мелодийка. Но като цяло дори да си изключите колонките, няма да пропуснете нищо.

В края на краищата, ако харесвате добрите симулатори, обичате всичко да е максимално реалистично и поне веднъж сте разглеждали мемоарите на Чърчил – тази игра е за вас. В противен случай можете да я пропуснете. Има далеч по-приятни произведения, покрай които да си губите времето с кеф.

Сергей Ганчев

Човечеството е преживяло трета по ред световна война и тя не му се е отразила никак здравословно. Това е достатъчно, за да изпрати нашия свят на гибелно пътуване с крайна спирка Слънцето...

THE MOON PROJECT

Спомняте ли си играта, излязла в средата на миналата година, която се казваше Earth 2150? Не! Нищо фатално. Освен че беше една от първите тризмерни RTS-и, в нея имаше и няколко нелоши идеи. Но не в това се крие същината на историята, която ще ви разкажа. Все пак става въпрос за самостоятелна игра, създадена на базата на енджина на Earth 2150. The Moon Project не може да се определи като продължение или разширение (expansion), тъй като действието се развива по едно и също време, но на друго място. Ако има нещо, от което според мен страда Earth 2150, това е историята. Съответно и The Moon Project автоматично наследява този недъг.

Както се досещате, събитията се развиват в годината, спомената още в заглавието. Човечеството е преживяло трета по ред световна война и тя не му се е отразила никак здравословно. След всички претърпени катаклизми наближава нова катастрофа, която този път може да се окаже последното нещо в историята на homo sapiens. В резултат на множеството ядрени експлозии, съпровождащи глобалния конфликт,

орбиталната траектория на Земята се променя

частично. Това е достатъчно, за да изпрати нашия свят на гибелно пътуване с крайна спирка Слънцето (онова същото, на което дължим живота на планетата). Е, какво пък. Ако ще се мре, поне да не стоим със скръстени ръце, а да избием колкото се може повече съпланетяни! Всъщност ако създателите на играта се бяха сетили за това, можеха да си спестят усилия около по-нататъшното измисляне на историята.

На Земята се оформят 3 фракции – United Civilized States, Eurasian Dynasty, Lunar Corporation. Няма да ви отегчавам с дълги разкази за идеологията, историята и стремежите на всяка от тях. Ще кажа само, че UCS са привърженици на роботиката, ED се занимават с технологични проучвания и разработки в областта на руската военна техника от периода на Студената война, а за лунните типове от LC – че са много богати и могат да си позволят нестандартни решения. Но все пак за какво трите групировки ще се хванат за гушата, ако не заради спорта? Борбата, разбира се, е за ресурси, а целта – да се построи космически кораб и да се спаси част от човечеството. Проблемът е, че има ресурси само за един Ноев ковчег, така че,

братя, на война!

Като оставим настрана войната, по това време стават и други интересни работи. Както кротко си живеят на нощното светило, нашите лунни братя кроят планове за бъдещето ни така, че то да бъде за тяхна изгода, а именно – да ни набутат в ковчези и заровят по-надълбоко.

В The Moon Project ще разберете, че името на въпросния лунен проект всъщност е "Project SunLight". Каква слънчева светлина бе, хора – нали летите към слънцето! Но както и да е. Идеята на проекта е да се конструира огромно оръдие, с което да се обстрелват обекти на Земята. Щом научават новината, UCS отпрашват към Луната с огромна армада на "цивилизационна" мисия. И понеже ED не искат да останат нецивилизовани, бързо се намесват, просто за да не губят форма. Все пак като оставим настрана комичната абсурдност на целия сюжет, в играта има неща, които заслужават внимание... Но за да довърша критиките, държа първо да отбележа, че

интерфейсът е отвратителен

В почти всички RTS-и от WarCraft II насам, които съм играл, за движение и нападение се използва десният бутон на мишката. Не мога да разбера защо в Earth 2150 това трябва да става с левия. На това ли се вика технологично нововъведение...? Е, може би аз малко прекалявам. Това не е болка за умиране. След 10 минути се свиква. Играта обаче не стопля добре при всяко цъкване с мишката. Не, не ми е повреден хардуерът, питайте Диабло ако искате (макар че той отдавна е мъртъв и едва ли ще може да ви каже нещо). Получава се наистина глупаво, когато си мислите, че сте избрали някой ваш хеликоптер, а всъщност карате танковете да прелетят над близкия хълм. Горките бронирани машини започват да си търсят проход и

REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★½
звук	★★★½☆☆
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★★☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Topware Interactive
http://www.topware.com

системни изисквания
P 200 MHz, 32 MB RAM, Win 9x
130 MB free HDD, 8 MB 3D Video card

минават през едни места, направо не е за разправяне.

По време на игра възникват и други проблеми, ама нямам нерви за толкова критика. Пък има и още. Но да карам по-нататък – всяко нещо по реда си. Играта е доста богата на технологии, пълна е с ъпгрейди и други такива. Тук се появява поредният недостатък. В общи линии по мои груби сметки броят на изследванията, които можете да правите с всяка фракция, е около 80. Да речем, че на мисия се падат 20-25 разработки. Ако всяко изследване се прави средно за около две минути (може и по-бързо, ама трябват пари),

една мисия ви губи по 40 минути в чакане

Построявате защита, определяте науките и излизате да пийнете по едно с приятели. После се прибирате и играта може да започне. Супер!

Мисля, че е време да кажа и нещо хубаво. Държа да ви предупредя, че не си го изсмуквам от пръстите. Това е нещо, което отдавна очаквам. Още когато играехме добрия стар WarCraft, питах защо всяка единица не си повишава показателите поне малко след определен брой битки. Това ще стимулира играчите да си пазят войските, тъй като в даден момент бойните единици ще станат толкова героични, че да вършат всичко сами. В The Moon Project се случва точно това. Колкото повече успешни боеве преживее някоя бойна единица, толкова по-силна става. Всичките й показатели се повишават, а увеличението зависи от базисните стойности, които тя има в "новобранския" статус. Така става излишно присъствието на "героите", познати ни от игрите на Blizzard. Просто вие сами си ги създавате, а войските могат да се пренасят от една мисия в друга. След излизането на Red Alert 2 обаче и трупането на опит не е нещо, с което Moon Project може да ни впечатли.

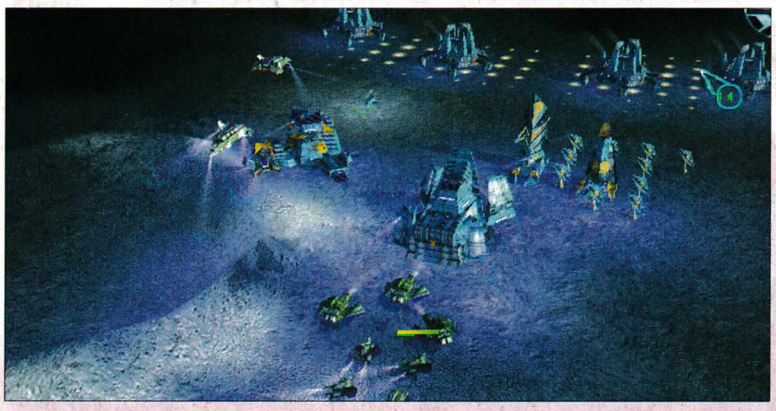
Друга особеност на играта е, че битките могат да се водят в различни моменти на денонощието. Когато слънцето залезе, базите започват да греят като коледни елхи и ако организирате нападение по тъмно, най-добре изгасете фаровете на бронираната си техника. Така ще можете да нанесете изненадващ удар.

Графиката е наистина добра и изглежда е единственото изпипано нещо в играта. Звуците на бойните единици са страшно изтъркани и не придават никаква индивидуалност на войските. А когато чуете за стотен път истерични писъци "They are attacking", при условие, че сте изградили бетонна защита, направо може да посегнете към чука.

И за да не оставя критиката си незавършена, ще добавя, че цялата игра изглежда някак недодялана. Дори не мога да си го обясня. Хванали се хората, направили един готин графичен енджин, скалъпили някаква история, която е като извадена от Библията, грабнали една-две идейки от жанра, добавили още толкова от себе си и дотук.

И моят разказ свършва тук. А вие сами преценете...

Павел Панков



Тази игра определено ще ви задържи пред мониторите достатъчно дълго, така че да ви се прииска отново да яхнете колело и то не по-нормалния, общоприет начин.

Dave Mirra freestyle BMX

Хората винаги са търсили полезни начини за придвижване. Каруци, коли, рейсове, че и байкове. Ето един начин за използване на двуколесния изврат, сътворен от някоя адски мързелива персона. Начин за използване, който определено не е бил предвиден от създателя на велосипеда!

Какво ли кара хората да мечтаят за прилив на адреналин в кръвта? Тръпката, странното усещане, мазохизмът или просто кефът, който изпитват по време на рискови действия? Ако питате мен, всички тези неща предизвикват екстремистите да се качат я на борда, я на колелото, я на някоя друга адска машинка.

Това безумно

усещане, което се прокрадва в корема

на всеки, решил да рискува живота си, кара все повече хора да се впуснат в практикуване на екстремни занимания. В последните години се нароиха куп изродски и суперстранни джаджи за спортуване, като wake board-а например. Нищо чудно след няколко години жадните за адреналинов шок да скачат от скали примерно без каквато и да е било екипировка. :-)

При Dave Mirra Freestyle BMX нещата стоят горе-долу по същия начин. Freestyle-каране на BMX – от началото до края.

Freestyle е много модерен на Запад

и, естествено, е спечелил на своя страна куп ентусиасти и фенове. Какво точно представлява той? Това е "най-нормално" каране на кросов велосипед из "почти" градки условия. С една малка разлика обаче – правят се различни трикове по всичко, което е удобно за подпиране или отблъскване. Естествено, за да се получават повечето номера е необходима подходящата модификация за вашия стоманен "кон". Най-важно е да имате лек BMX, когото можете да си позволите да потрошите за около 5 дни. Трябва да си купите стъпенки (онези странни неща, които стърчат от центъра на задната и предната капла), които можете да си направите и сами от тръба например. Добрата седалка, която да не ви докара хемороиди или обожаване на собствения пол също е задължителен елемент от Х-а. :-) Нужни са ви наколенки и каска, но само ако ще се правите на супермен (казано по-иначе – на кръстоска между колело и ракета "въздух-земя". :-)) След като се сдобиете с всичките тези подробности, вече сте готови да се впуснете в лудо каране наляво-надясно.

Естествено, щом има толкова фенове на този спорт, той веднага бе пренесен и на мониторите. Dave Mirra Freestyle BMX е доста чакана игра, която обаче се появи късно за PC. Тя излезе веднага след Tony Hawk's Pro Skater 2 (THPS2) и така се заформи много готина серия от екстремистки заглавия.

Темата обаче е единственото общо нещо между тези две игри. THPS2 е изключително добра и на нейния фон реших, че модификацията с BMX-ове въобще не е сполучлива. Но след два дни, прекарани с новата игрица, просто се влюбих в нея. Сега пък ми се стори, че Тони Хоук е леко скучна и простовата.

Истината е, че двете игри са прекрасни, но по различен начин. От една страна, в THPS2 динамиката и пластичността, която дава скейтът, са плюс, а от друга – при колелото всичко е малко по-сковано, но по-сложно и съответно с повече тръпка.

XTREME SIM

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Acclaim Entertainment
http://www.acclaimmaxsports.com/freestylebmx/index.html

системни изисквания
P200 MHz, 32 MB RAM, 300 MB free HDD

DMFBMX е поредната прекрасно направена екстремна игра

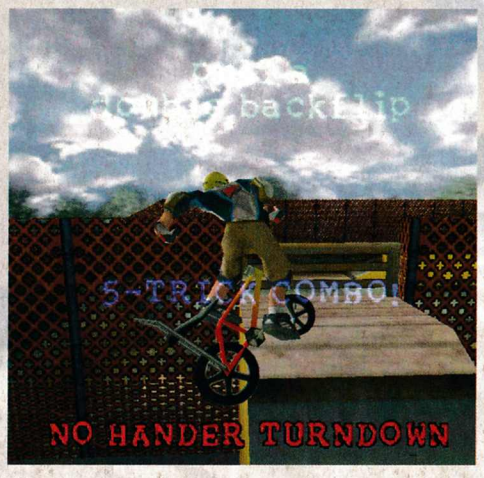
Въпреки това обаче си личи, че тя е модифицирана от конзола. Менютата, липсата на мишка и разни други дреболийки са очебийни и малко развалят кефа. Това обаче въобще не е чак такъв проблем, тъй като в самата игра не са останали конзолни отпечатъци. Напротив – графиката е много яка и няма нищо общо със сочните пиксели, които ни предлагат PlayStation-ите. Не са за изпускане обаче някои доста major bugs. При падане например хиксърът понякога изпада в епилептичен гърч и крайниците му се обръщат в адски неестествени посоки. Случва се да влезете в каросерията на някое возило и ако това стане, имайте предвид, че няма излизане!

Нещо много добре пипнато в играта е музиката. Тя има безумно добър саундтрак! В него участват изпълнители, като Sublime, Deftones, Cypress Hill, Pennywise и други царе в екстремната музика. Саундът е перфектен и няма да ви писне дори след като превъртите играта.

А иначе като геймплей DMFBMX не предлага нищо революционно. Карате по разни терени, като трябва да изпълнявате някакви цели – примерно да прескочите нещо или да плъзнете 180 фута... Целите ви са разделени на три – amateur, pro и hardcore challenge. След като минете 6-7 такива терена, ще отидете на състезания, които също са 6-7. Там ще трябва да вземете златни медали, за да минете в следващия шампионат. След всяка победа – и на фрийстайл-терените, и на състезанията – ще получавате я нов спонсор, я ново колело или дрешка. Колкото по-добро колело имате, толкова повече неща ще можете да правите във въздуха. За тези, които минат цялата игра, има и бонус състезател – The Slim Jim Guy! Това е един пич, с коса два пъти по-дълга от тялото му и то вдигната нагоре(!).

Като цяло DMF-BMX е впечатляваща игра. Малкото графични бъгове са нещо, с което ще свикнете на третия час, а музиката няма да ви писне дори след второто проиграване. Всеки, който е вманиачен в THPS2, определено ще се влюби и в тази игра на тема байкове.

Орлин Широв



Ето някои от най-яките хиксари:

DAVE MIRRA

Голямата Х-легенда. Прякорът му е Miracle Boy, кара от 30 години, а от шест е сред професионалистите. Прави прекрасен Double Backflip и има 8 златни медала за последните 8 години каране! Освен това обича да играе голф.

Девиз: *Винаги вярвай в себе си! Карай за себе си!*

RYAN NYQUIST

Кара от 9 години, професионалист е от 6. Пада си по Dirt Jumping-състезания, като досега не е губил нито едно от тях! Много обича да си шие дрехите сам.

Девиз: *Винаги бъди запален!*

LEIGH RAMSDELL

Отново един ветеран – кара от 22 години! Той е сред малкото хиксари, които си падат и по скейт. Малкото със своя група, с която е печелил MTV Music Festival.

Девиз: *Ако се кефиш на нещо, гледай да си вманиачен в него!*

SHAUN BUTLER

Още един хиксар, любител на скейта. Но, не! Шон си пада и по сърфинг. Той е, така да се каже, тотален екстремист. Кара от 12 години. Пример за подражание.

Девиз: *Дори всички пари на земята не могат да ме впечетлят!*

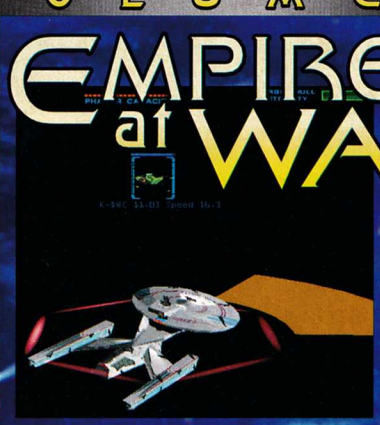
MIKE LAIRD

Той е човек, който е преживял много. Чупил си е челюстта, 3 предни зъба, няма 2 ребра. Една ходеща реликва, която едва е успяла да бъде реставрирана. Но това не му пречи да е много добър. Напротив!

Девиз: *Няма*

И докато учените глави на нашето време си блъскат мозъците за пролука в законите на природата, обикновените хора се забавляват като си представят техните бъдещи постижения. С две думи – покоряват вселената.

STAR TREK STARFLEET COMMAND VOLUME II EMPIRES at WAR



Космос. С развитието на науката и техниката тази шестбуквена дума става все по-необятна и предизвикателна. И все още никой не би могъл да посочи точните й граници и дали съществуват въобще. Например на гръцки да си "космичен" значи да си "красив" или по-точно "подреден". Не знам обаче дали това е причината напоследък да излизат толкова игри на междузвездна тематика. Едно от предположенията ми е, че хората се притесняват от следствията на Айнщайновата "теория на относителността". Или по-точно невъзможността да се прескочи скоростта на светлината и нейните неприятни последствия – например да се ходи на почивка до "Алфа Кентавър" или "Сириус".

За по-възрастните деца "Седморката на Блейк" сигурно ще поражда приятни спомени още дълго време. Но най-известният сериал за мен до момента си остава Star Trek и безбройните му продължения. Спомням си как преди няколко години се радвах като дете на поредната история от дневника на капитан Люк Пикард. Ако същото важи за вас сега, сигурно с удоволствие ще се пишете доброволци в поредната серия междуимперски войни.

Играта Starfleet Command е

нещо като доразработка на Star Fleet Battles

Добавени са две нови раси – Mirak и Interstellar Concordium (ISC). Предполагам с голяма доза вероятност, че поне едната от двете игри, ако не и двете, не ви говори нищо. Новото заглавие няма нищо общо с другия представител на сагата ST – Deep Space Nine: The Fallen (сигурно дължината на името значи нещо за тези хора), представена в предишния брой, нито пък с 3D-екшъна Star Trek Voyager: Elite Force. Действието се води изцяло от външна за корабите камера. На развитието на играта не влияят обекти, по-малки от най-малкия звездолет на коя да е от расите. Предисторията, както винаги е дълга, поучителна и пълна с патриотични чуства. Целта, предполагам, е първо да започнете да играете с нашите образи от Федерацията (Federation). И така... Надписите свършват и започва действието. Двете възможности за избор още са за сингъл- или мултиплейър. Единичната игра е нещо като учебна постановка. Независимо че ще изиграете учебните мисии, много от нещата в реалната игра ще са загадка за вас. В най-добрия случай ще се научите да управлявате съвсем несръчно, уверявам ви, поверения ви боен кораб. Това умение ще ви послужи за основа на всичко останало.

Най-сложното в играта за мен си остава адекватната реакция на дадената ситуация. Не за друго, а защото за всяко действие си има бутон от клавиатурата. За запознатите с управлението на боен космически кораб вече е ясно какво имам предвид.

играе се с цялата клавиатура

От друга страна за любителите на мишката е предвиден донякъде удобен интерфейс. Но поради липса на място, всички бутончета там са малки и в напечени ситуации се уцелват доста трудно. Една добра стратегия е използването и на двата начина за управление. Директните копчета към оръжията се използват често и се научават сравнително бързо. За щитовете, които и без това се презареждат твърде бавно, няколко секунди мотаене с мишката не биха били фатални. За още по-голямо удобство скоростта на самото действие може да се регулира "ръчно" от 1-ва до 11-та степен. Команди за промяна на състояние-

REAL TIME STRATEGY

графика	★★★★★☆
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★☆☆
общо	★★★★☆☆

PC CD ROM

издател
Interplay
http://www.interplay.com/sfcommand/sfc2

системни изисквания
Pentium 350 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
550 MB free HDD, DirectX 7.0a, 3D Video

то на корабите могат да се дават и по време на "пауза".

Основната цел е да трупате prestige

Това става след успешно завършване на приетите задачи. Освен това престижът играе роля на ресурси, без които не ще можете да преоборудвате старото корито или да го замените с ново. Има и друг хубав елемент – може да избирате между няколко кораба, преди да се гмурнете в празното пространство. Не са най-доброто в империята, за която играете, но за първите мисии вършат работа. Ако се притеснявате от липса на информация – няма страшно. Може с часове да проучвате новините, сведенията за различните империи и за каквото още се сетите. Безинтересното в цялата история е, че всичко е на английски и няма да срещнете дори сричка на клингонски, ромулански или миракски.

Расите, участващи активно в играта, са осем. Като цяло само Федерацията е най-добре балансирана по показатели. Въпреки отделните качества, на различните кораби има и някакъв общ модел на игра, подходящ за начинаещи. Той може да се формулира така: удряй пръв и не давай да те ударят два пъти на едно и също място. За да се ориентирате по-добре в предпочитанията си, ето по няколко думи за всяка една от расите.

Klingon – империята с най-агресивните жители в галактиката. Тяхната нападателност е вградена във всичките им кораби. Ако искате да "мачкате" със силни оръжия без много мислене, може да започнете да играете с тях. Слабото им място е в щитовете. Тежкото въоръжение пречи на добрата отбрана.

Romulan – притежават "крехки" кораби, но имат завидни способности в играта на криеница. Плазмените им торпеда също не са за подценяване.

Lyran – конкурират Федерацията по техническо развитие. Във флота им намират място така наречените PF (Pseudo Fighters). Техните оръжия се регенерират бързо и имат прилична мощност. Евтини са и това говори добре за количеството, с което можете да се снабдите.

Hydran – свикнали са на близък бой. Могат да понесат много вражески попадения, преди да загубят контрола над кораба си. Тайното им оръжие са изтребителите, готови за свирепа атака и борба до последно.

Gorn – тежки и флегматични кораби, но с много зъби на борда. "Плюят" и по малко отрова, когато са в настроение.

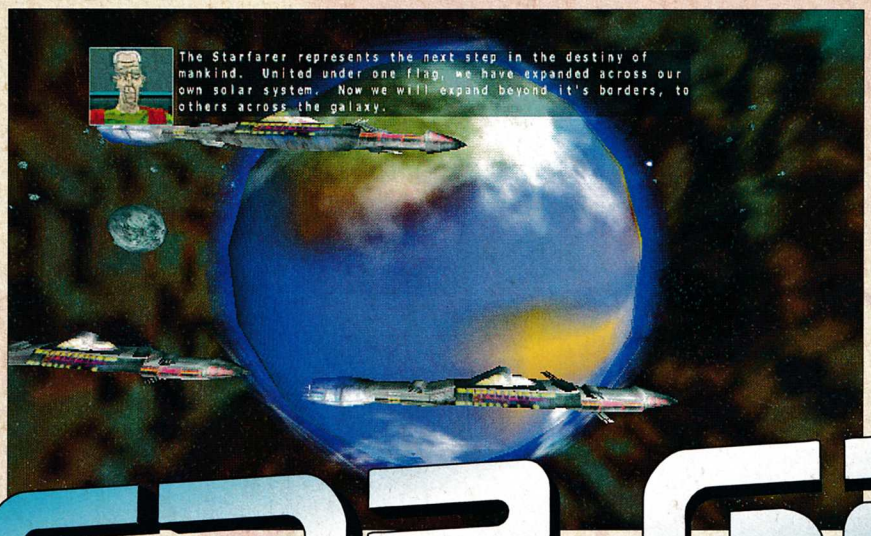
ISC – притежават кораби с голяма огнева мощ, но с щитове, които почти не покриват гърба им. Ако формацията им бъде разкъсана, последствията може да са доста фатални за тях. Ако играете внимателно и разчитате на мощната им плазма, има голям шанс да спечелят симпатиите ви.

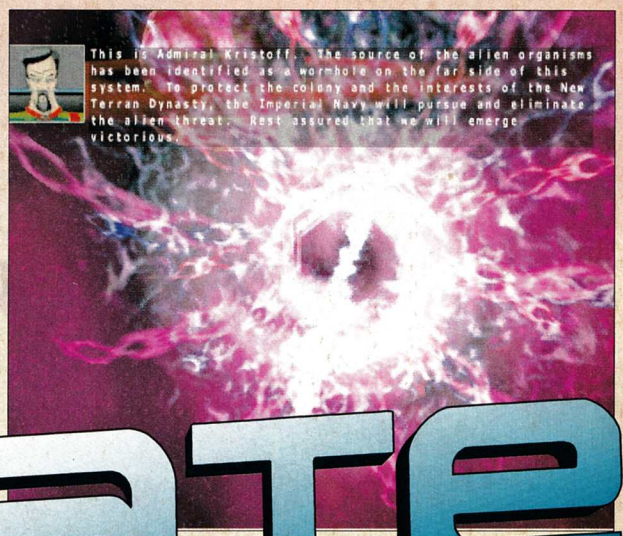
Mirak – имат слабост към ракетите. По-точно към многото ракети. Щитовете им са доста издръжливи на вражески попадения. При тях също не се иска много размисъл по време на игра.

Federation – с две думи: истинските хуманоиди. Тяхното предимство е само едно: нямат слабости. При тях маневреността, защитата и атаката са еднакво добри, а защо не и еднакво лоши.

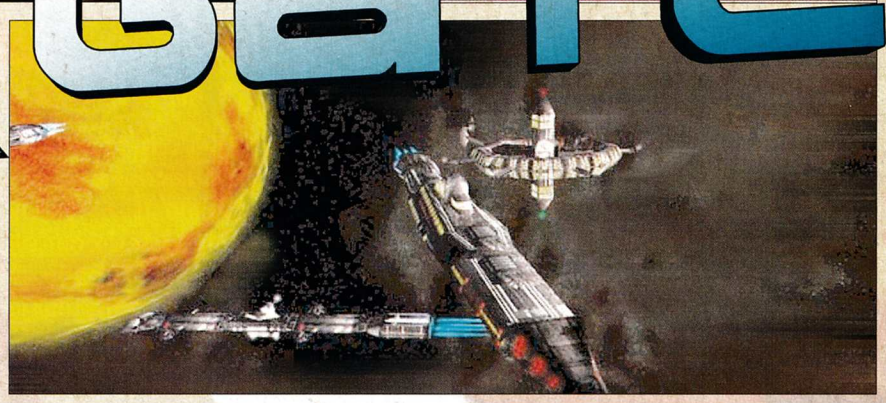
Николай Петров

Far Gate е красива и пипната игра, а ако ви преследва чуството за deja-vu, значи сте запознати с Homeworld: Cataclism. Все пак графиката е добра, има нововъдения, което най-малкото означава, че жанрът е жив и мърда.





Far Gate



2069 година. Човечеството е преживяло ужаса и разрушенията на Третата световна война. Благодарение на технологиите, създадени през войната, хората колонизират Слънчевата система и предприемат поредното предизвикателство. Обединени под един общ флаг, земляните изпращат космическа сонда към звездата Proxima Centauri с цел да открият планета, годна да подслони човешки живот.

Девет години по-късно колонизаторите пристигат, но ги очаква неприятна изненада. Вместо очакваната обитаема планета, откриват свят, пълен с отровни газове. След първоначалния шок хората се окопитват и разполагат космическа станция, за да могат да проучат по-подробно ситуацията и да открият причината за преобразуването на планетарната атмосфера.

Внезапно през някакъв космически портал (Wormhole) изникват враждебни същества. Те бързо биват унищожени (ако сте си построили защита, разбира се) и скоро учените са готови с доклад за това какво представлява порталът. Оказва се, че е възможно да се създаде проход, който да се използва и от човешките кораби. Малка бойна група се отправя през него, за да разреши проблема с враждебните извънземни. Няколко дни по-късно атаките продължават, а от наказателния отряд няма вести. Това навежда оцелелите на единственото логично заключение – експедицията е завършила неуспешно. Междувременно напористите атаки успяват да разрушат космическата станция.

Трябва да се търси друго решение, и

с намирането му се заемате вие

Силно впечатление ми прави фактът, че напоследък стана много модерно разни живи организми да щъкат из космоса, сеейки смут

КОСМИЧЕСКА СТРАТЕГИЯ

графика	★★★★★½
звук	★★★★½☆
геймплей	★★★★½☆
общо	★★★★½☆

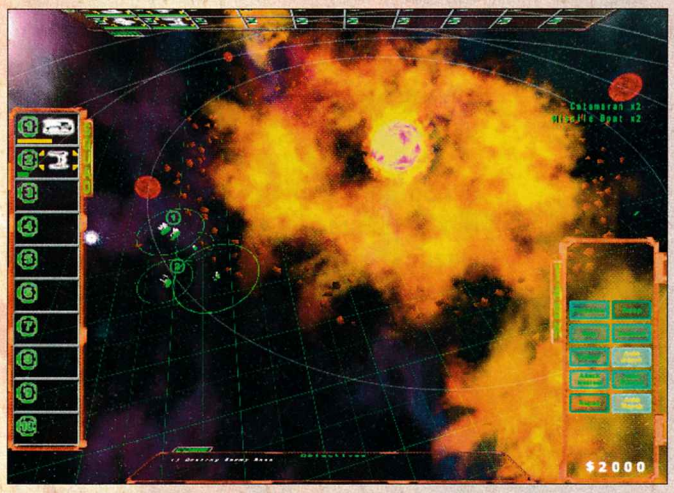
PC CD ROM

издател 1xCD
Microids / ThrushWave Technology
http://www.far-gate.com

системни изисквания
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98/ME/2000, DirectX

и раздори. Първо бяха Зерговете на Blizzard, след това се появи Звярът от Homeworld и сега във Far-Gate отново разни гадинки смущават хармонията във Вселената. Ако поразмърдам това, което би трябвало да се съдържа в черепната ми кухина, току-виж съм се сетил за още някой пример. Но стига сме се занимавали с проблемите на сценаристите. Като им е бедна фантазията и не могат да измислят нищо...

Щом споменах Homeworld, трябва да отбележа, че приликите между Far Gate и Cataclysm са наистина много. И двете са космически стратегии в реално време, които



са напълно триизмерни. Расите отново са три, а задачата ви е да осигурите безопасността на шепа колониалисти. Броят на мисиите също е еднакъв. Дори розовите облачета в космоса са едно към едно (това сигурно е някакъв заговор срещу мен – понеже не мога да понасям такива природни аномалии – че е красиво не споря, но къде ги видяхте бе, хора!).

Както и в Homeworld, с всяка мисия се разплита част от мистерията. По подобен начин са реализирани и въвеждащите анимации – използвайки енджина на играта. Обучението е съчетано с първата мисия. Преди да започне действието вашият инструктор ви обяснява основните особености на интерфейса. Всъщност това е най-перфектното управление за 3D RTS, което съм виждал. Движението на камерата е наистина интуитивно и не създава никакви проблеми. Дори управлението на единиците по триизмерната карта е детска игра.

На екрана има 4 помощни панела, които ви помагат да имате пълен контрол върху ситуацията. Всеки от тях може да бъде скрит и да се появява, когато вие пожелаете, но според мен е най-добре тези неща да стоят здраво заковани за монитора ви.

Долният панел е индикатор за целите, които стоят пред вас в текущата мисия, а служи също и за преглед на съобщенията, които получавате. Вляво е разположено меню, чрез което може бързо да извиквате всички групи бойни единици, с които разполагате. Това може да става и с числата от 0 до 9 на клавиатурата (както е във всяко съвременно RTS). Вдясно се намира панелът с командите, които може да задавате на единиците си. Най-горе ще намерите списък с всички кораби, принадлежащи на групата, която сте избрали, както и тяхното моментно състояние – дали атакуват и какви щети са понесли и т.н.

Не ви казах, че вие не сте поредното "добро момче", а някакъв бивш контрабандист на име Jacob Viscero. Обидно наистина, но какво да се прави. През цялата игра, когато се обръщат към вас по име, ще чувате това неприятно словосъчетание.

Според авторите в играта има 75 вида единици. Аз, разбира се, не съм ги броил, но смея да твърдя, че разнообразие не липсва. Динамизмът е на добро ниво и почти не се случва да стоите без работа, а ако случайно това се случи, то ще е за кратко.

До тук играта бие основния си конкурент по всички показатели. Но само до тук. Големият провал на Far Gate е фактът, че единиците не трупат опит. Ако го правят, това става тайно и няма нищо, по което да се разбере дали това е така.

По същество цялата игра е лишена от каквато и да е информация във вид на цифри. Ще можете да съдите за качествата на дадена единица само по цената ѝ, което е меко казано глупаво. И тъй като повечето единици умират доста трудно (след масиран обстрел от множество противници), би било наистина трудно да се забележи подобрение в качествата на някой от корабите ви. Това ще е задача, която изисква мно-о-го търпение. Друг недостатък е, че войските ви не продължават с вас в следващата мисия. Но като се вземе предвид гореизложеното, това не е чак такава беда.

Що се отнася до графиката,

Far Gate е достоен съперник на Homeworld

и дори на моменти е по-добра. Това ме убеждава, че стратегиите в реално време, които доскоро бяха скучен в графично отношение жанр, се превръщат в едно от най-големите визуални зрелища в индустрията за компютърни игри. Звуците също са автентични – експлозии, стрелба, шум от двигатели – всичко е максимално близо до реалността. Речите, които ще чувате между мисиите, са качествено направени и създават уникално чувство за автентичност.

За финал бих могъл да препиша края на статията си за Cataclysm-а, обаче това би било плагиатство. За Far Gate просто ще кажа, че това вече съм го гледал някъде.

Павел Панков

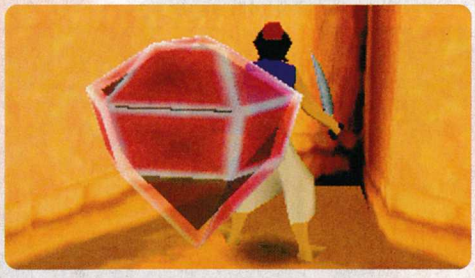
Кой ли не се пробва върху старата детска приказка! Минала през куп превъплъщения, сега я виждаме – съвсем логично, ако ме питате – като поредната игра. Какво да се прави - не се четат приказки напоследък.

Aladdin in Nasira's Revenge

Когато чуя името Аладин, в съзнанието ми изникват няколко асоциации. Като начало у мен се събужда спомен за недалечното детство и плочите на Балкантон. Шехеразада разказваше ли разказваше, а Аладин търкаше една лампа и побеждаваше лошия Джафар. Ех, романтика и отминали времена!

Второто нещо, за което се сещам "на прима виста", е предаването "1002 Нощи", в което един леко извратен тип уж "подарява" на "случайно" избрани минувачи от нощна София едно чудесно прекарване на вечерта – за кого куче, за кого хотелска стая. Той беше доста забавен, особено като се има предвид, че хората наистина не очакваха (поне в началото) от този плешивец да стори нещо добро за тяхното положително светоусещане.

Третото нещо, което ми хрумва, е поредицата на Дисни. Независимо от възрастта всеки от нас поне веднъж е гледал анимационното филмче за Аладин, Джафар и папагала Абу. Продуктът на Дисни се появи за първи път през 1992 година като пълнометражен анимационен филм. Той разби всички рекорди за приходи, печалби и хитовост, които някой беше поставял в този вид кино. Моята справка по темата показа, че Дисни е спечелила 220 милиона долара, два Оскара и купища пари от фенски артикули! Големи кинти, даже и от сегашна гледна точка, след като сме се сблъскали с хитове като "Динозавър" (от настоящето) и "Цар Лъв" (от близкото минало).



Преди две или три години на пазара излезе първата jump'n'run-игра Aladdin на компанията Disney Interactive. Тя нямаше особени претенции за страхотна графика или умопомрачителен геймплей.

Факт е, че

първият Аладин имаше своите верни фенове

сред подрастващите (познавам неколцина, които и днес не биха отказали една игра). Предпоставките – рисувана графика и усещане сякаш наистина участваш в анимационен филм.

Aladdin: Nasira`s Revenge има претенции да бъде нещо като продължение. Този път са променени няколко неща – играта е с напълно триизмерна графика, а сюжетът напомня повече съвременните екшън-адвенчъри. Но да започнем с историята.

Родният град на Аладин Аграба е под заплаха. Причината е повече от тривиална – лошата вещица Назира, сестра на злия магьосник Джафар, иска да върне брат си от отвъдния свят. А както е известно, Джафар е най-големият враг на Аладин, най-вече заради скверните желания на миризливия магьосник по отношение на Джасмин, красива принцеса и, естествено, любима на Аладин. За да върне брат си от отвъдното, Назира е откраднала ценни артефакти и ги използва по най-неправилния начин, а именно като извършва заклинания с тях. След като успява да изпълни пъкления си план, тя отива в Аграба, хвърля в зандана Джасмин и баща ѝ (стария шах) и се възкачва на трона. Точно подходящо време Аладин да се намеси и да спаси света.

Както можете и сами да забележите, нещата не се отдалечават особено от първоначалната идея на филма. В хода на играта влизате в ролята на Аладин и се стремите да... победите, колкото и банално да звучи това.

Действието започва с няколко кратки анимации, в които злата Назира дърдори простотии по адрес на Аладин и обяснява своите подли намерения. Качеството на тези филмчета е по-скоро сносно, отколкото добро – героите са пикселизирани, а устите им на практика не се движат, когато говорят.

Нивото на сложност е такова,

ADVENTURE

графика	★★★☆☆
звук	★★½☆☆
геймплей	★★★★☆
общо	★★★½☆

PC CD ROM PlayStation

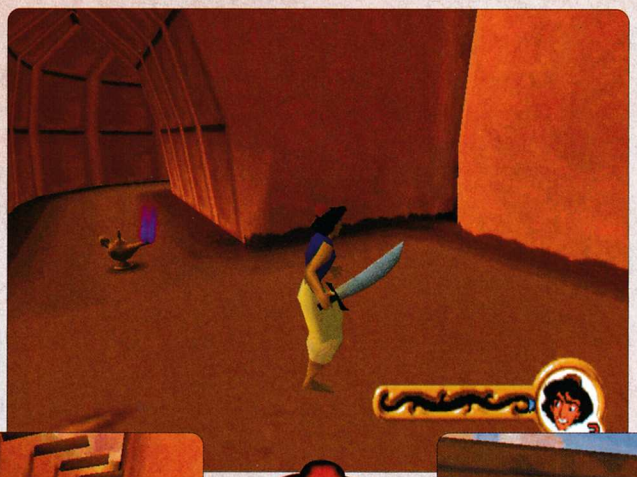
издател 4xCD
Disney Interactive
http://www.disney.co.uk

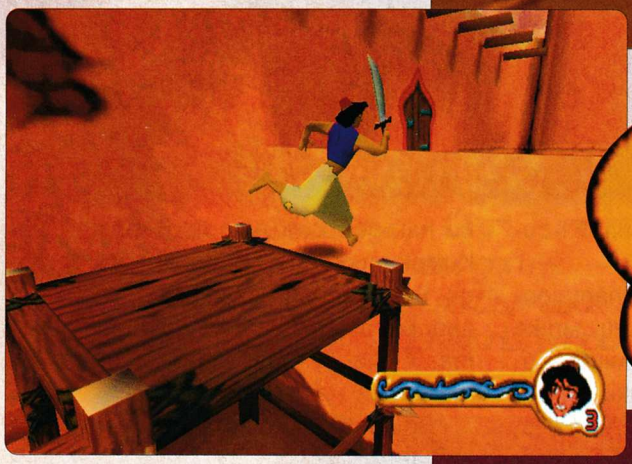
системни изисквания
Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98/ME или Playstation

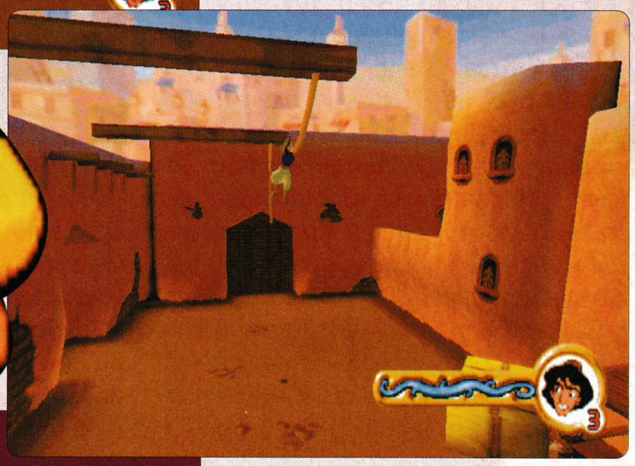
че по-скоро трябва да предизвика усмивка –

играта е правена за деца и това си личи отдалече

На различни места по нивата са разположени вълшебни лампи – от тях се показва вълшебният дух и ви дава ценни напътствия. Тези лампи могат да се разглеждат







като един вид туториал, като лично на мен обаче това ми се стори леко пресилено и на места смехотворно. Всеки път, когато трябва да изпълните някакво ново действие или движение, вълшебната лампа дава ценно напътствие. Направо е комично как тя ви обяснява, че за да скочите, трябва да натиснете съответното копче! А как ви звучи съвет за използване на сабята срещу гардовете?!

Играта е инспирирана от анимационния филм и това е лесно забележимо. Това обаче невинаги е нещо положително – защото ако нещо изглежда добре на големия екран, то не е задължително да изглежда по същия начин и на монитора.

Анимираните текстури са доста статични и еднообразни. Въпреки високите разделителни способности, които поддържа графичният енджин (с моята карта подкарах играта на 2048x1536 точки – най-високата резолюция – леко се задъха, но все пак беше интересно), промяната в никакъв случай не е в полза на качеството. По отношение на звука не знам какво да кажа. Той е толкова стандартен, че не мога да го определя по никакъв начин.

Играта все пак има някои добри страни. В хода на вашето приключение често ще ви се налага да решите загадки, пъзели или да приложите вашите умения като ловкост и бързина на реакциите, а авторите определено са се постарали да ни предложат увлекателни занимавки. Аладин е доста подвижен и можете да изпробвате уменията му по улиците на Аграба, в двореца и в подземните зандани. Нашият герой се придвижва подскачайки, люлеейки се по въжета или просто като тича из нивото.

Противниците не са многобройни и не представляват особена трудност,

въпреки че с напредването на играта, те стават все по-могъщи и по-големи в буквалния смисъл на думата. За да ги победите, разполагате само със ятаган и... ябълки! На различни места по нивата има наредени купчини от сочния плод, с които можете да замеряте гадните стражи.

Движейки се, събирате златни монети, с които в края на всяка мисия играете на ротативка.

Имайте предвид също, че вградената камера е толкова неадекватна, че на моменти просто е невъзможно да играете. Когато срещу вас има противник, тя ви показва в лице, сякаш най-важното преди битката е как изглеждате на външен вид!

Когато трябва да скачате и да се хванете за клатещото се въже, ще трябва да определите посоката на движение главно чрез интуицията си. Понякога това е изключително дразнещо. Друг крайно неприятен факт е управлението. На места беше адски трудно да свикна с поне за мен нелогичните посоки на движение.

Ако все пак играете тази игра, неминуемо ще ви направи впечатление, че всъщност тя е направена преди всичко за конзоли. Възможността за запазване само в края на нивото, не особено претенциозната графика, както и екшън-ориентираният геймплей са доказателства, че все пак PlayStation има още какво да учи от PC-тата. Не бих ви препоръчал тази игра горещо, освен ако не търсите подарък за по-малкото си братче или сестриче.

Александър Бойчев

EA SPORTS F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Ако бях Мариус Куркински щях да кажа: Не, не, не мога да пиша за такива неща... Пак формула от EA Sports. Резултатът е като от конвейер.

През март миналата година EA пуснаха първата си игра от своята Grand Prix-серия. Интересно е, че 6 месеца след това те са готови с нова версия на F1-симулатора. Това определено е доста странно, защото новата игра е по-зле от предишната версия. Като начало ще спомена, че когато пуснах играта на Duron 650Mhz с GeForce и тя лагваше! Чудя се как може все още да има игра, която да има "слонски" изисквания към компютъра и същевременно да е пълна с грозни двумерни дървета и хора, които изглеждат еднакво. За последното стигнах до някакво обяснение... може би

Всички съдии във Формула 1 са едноякайчни близнаци

Най-голямата промяна от мартенската версия в сравнение с тази е наличието на Training. Тренировките протичат в Gran Turismo-стил, но за тези, които не са играли това рали за конзола, ще се постарая да ги "светна" по въпроса. Сядате в колата и имате задачата да минете една права отсечка за дадено време. Когато завършвате, вашето време се сравнява с това на нормативa за този тест. Колкото по-добро време имате, толкова по-висока титла ще ви дадат накрая на тестовете. Ако успеете да минете всички нормативи с Gold, по-добре не си губете времето с тази пародия на F1-симулатор.

Когато говорим за F1 Championship Season 2000 и геймплей, може би най-добре ще е да замълчим. Подобно на бащата на всички F1-симулатори от близкото минало, имате на разположение така наречените driving assistance. Те ви помагат в повечето проблемни ситуации, в които попадате по време на карането. Когато ги включите всички, спокойно можете да излезете от стаята, защото болидът минава на автопилот. В случай че изключите помощните средства, тогава ралито става ад за всеки, опитал се по някакъв начин да потегли. Знам, че всичко това е направено с една единствена мисъл – играта да бъде по реалистична, но вижте Colin McRae. И тя е реалистична, но не трябва да се казвате Томи Макинен или Колин Макрий, за да може да я играете.

Да се върнем графиката. Когато карате на пистата в Монако, вие ще откриете, че

има неща, по-грозни и от симулатор за остаряла конзола

Дори светлините в тунела изглеждат ужасяващо. Гледната ви точка е разположена стандартно в cockpit-а на болида. Някой обаче е излъгал тези, които са правили тази симулация, че играчът се интересува повече от това по какъв начин се въртят предните гуми, отколкото как се движи болидът ви по пистата.

Изкуственият интелект е може би най-доброто място в тази игра. Компютърните противници няма да ви блъскат, бутат и засичат, ако не им влизате в траекторията. А те винаги карат в идеалната крива на трасето.

Всички писти от изминалата година са включени в играта, в това число и Индианополис, която е излишна според мен за Формула 1. Multiplayer има, като авторите на играта са сложили лимит до 8 човека едновременно. Интерфейсът на мрежовата игра обаче е направо ужасен. Ако тази игра стигне до някой, който през живота си не е пипал в мрежовите настройки на компютъра си, не знам как би могъл да се справи. Мисля че е излишно да казвам, че 99% от нас нямат възможност да играят F1 Championship Season 2000 по Интернет, поради един трибуквен проблем започващ с Б и завършващ на ТК. :-) За хардкор феновете на Формула 1 и автомобилите са предвидени достатъчно настройки на чисто техническите показатели. Можете да дефинирате почти всички неща, които касаят аеродинамиката на вашия болид. Не мога да кажа доколко те действат, защото моите жалки опити да определям някакви характеристики свършваха с пълен провал и тотален невъвреж на болида.

Колкото повече задълбавам в играта, толкова повече отвътре ме гложди един въпрос. Защо, подяволите, на EA им трябваше да пускат това недоразумение, наречено F1 Championship Season 2000?

Бойко Маринков

РАЛИ

графика	★★☆☆☆
звук	★★½☆☆
геймплей	★★☆☆☆
общо	★★½☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
EA Sports
http://www.easports.com

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
600 MB free HDD, DirectX 7.0a, 3D Video

PS MANIA

Този път имаме два много сериозни претендента за титлата "Игра на броя" – Final Fantasy IX и Dino Crisis 2. Макар да са невероятно различни като жанр и атмосфера, те ужасно си приличат в едно – в майсторството на създателите си. Препоръчваме ви ги с две ръце!

И както вече ви обещахме, PS Mania далеч няма да се ограничава само в рамките на PSOne. В това издание сме включили и две игри за PlayStation2 – Gran Turismo 3 Ridge Racer V.

Освен това няма да спрем дотук – още в следващото издание очаквайте и първият за българския печат предварителен преглед на X-Box игра – Oddworld: Munch's Oddysee.

Ивелин Г. Иванов

X-BOX НА MICROSOFT В ЕВРОПА ТАЗИ ЕСЕН

Европейската премиера на X-Box е обявена за есента на тази година. Над 200 са фирмите, подписали до момента договори с Microsoft за създаването на игри за новата видеоконзола. Сред някои

от най-очакваните заглавия са Halo на Bungee, Oddworld: Munch's Oddysee на Oddworld Inhabitants (и двете заглавия ще се появят единствено за X-Box), както и нови версии на Tony Hawk's Pro Skater, Colin McRae Rally и WWF Raw и т.н.

КОМПАКТЕН ДЖОЙПАД ПРЕДЛАГАТ INTERACT ACCESSORIES

InterAct Accessories обявиха, че започват производството на Pro Shock Mini Arcade Stick за PS One. Както подсказва и името му, новият контролер ще е значително по-малък по размер. Необходимостта от подобен джойпад е продиктувана от новия "преносим" дизайн PS One, който, съчетан с допълнителния LCD дисплей, го превръща в достоен съперник на уникалния Game-BOY на Nintendo. Pro Shock Mini Arcade Stick ще има вибрационен механизъм, 8 екшън бутона, бутон за slow motion и като капак на всичко, ще бъде съвместим с PlayStation2. Очаква се цената му в Щатите да е $29.99.

ФИЛМЪТ FF: THE SPIRITS WITHIN ЗА PS2

Джун Айда, продуцент на пълнометражния филм Final Fantasy: The Spirits Within, обяви, че се обмисля специално издание на филма за PlayStation2. В PS2 версията на филма геймърите ще могат да поемат ролята на режисьори като променят гледната точка и ъгъла на камерата в реално време. FF: The Spirits Within трябва да се появи по европейските кина през лятото на тази година.

RESIDENT EVIL 4 ЩЕ Е ГОТОВА СЛЕД ГОДИНА

Capcom потвърдиха, че вече работят по поредния Resident Evil. Новата игра, кръстена засега просто Resident Evil 4, трябва да се появи на пазара в началото на 2002-ра в няколко различни формата, които засега не са уточнени.

60 стр.

Авторите са успели да съберат в едно каймака от цялата FF епопея и ни предлагат една наистина добра игра. Новото е добре забравено старо.

62 стр.

64 стр.

65 стр.

66 стр.

FINAL FANTASY IX™

Final Fantasy IX! Това е последната игра от поредицата, която излиза във формат PS-One, както в случай че не сте забелязали вече се нарича добрият стар PlayStation. В същия този момент се работи със страшна сила върху цели две издания на Final Fantasy за PlayStation 2. Да не говорим, че се носят все по-натрапчиви слухове за Final Fantasy Online и филма Final Fantasy.

Трудно бих могъл да претендирам за титлата "Final Fantasy ветеран". Открих поредицата едва на седмото ѝ издание, при това в PC версия. Просто ми стана интересно какво пък толкова е това. Преди бях правил няколко безнадеждни опити с други японски RPG-игри, до един неуспешни. Няма да изпадам в излишно теоретизиране, но ако сте сред най-запалените фенове на Baldur's Gate (не дай Боже на Diablo) и си мислите, че FF поредицата е просто още от същото, тогава ви очакват сериозни разочарования.

С това не искам да кажа, че японските RPG-та не струват. Напротив те са базирани на същите, добре познати от D&D (Dungeons & Dragons) система на битки, развитие на персонажите, изследване на терена и поредици от куестове. С тази разлика, че

при тях няма да срещнете такова стриктно разделение на класове, раси, професии

и т.н., както при класическото AD&D RPG, което поне според мен е по-скоро преимущество, отколкото недостатък. Японските автори на RPG предпочитат да не сковават героите си в скучните рамки на конкретен клас (или тип персонажи). Вместо това

японските RPG-персонажи могат принципно да бъдат разделени на воини и магьосници

като представителите и на двата класа използват кажи-речи един и същ арсенал. Разликата идва най-вече от това, че едните се оправят по-добре с магии, а другите – с всевъзможни оръжия.

И преди да съм ви приспал окончателно с нова доза иначе твърде полезна информация, нека преминем по същество – дами и господа, Final Fantasy IX! Това е последната игра от поредицата, която излиза във формат PS-One, както в случай че не сте забелязали вече се нарича добрият стар PlayStation. В същия този момент се работи със страшна сила върху цели две издания на Final Fantasy за PlayStation2. Да не говорим, че се носят все по-натрапчиви слухове за Final Fantasy Online и филма Final Fantasy. Но тъй като PS2 е все още "мечта в розово" за 99,9% от родните видеогеймъри, на кого му пука?! Засега, само засега.

С което приключвам образователната част на тази статия и се обръщам директно към калените в дългогодишни битки заклети FF фенове. И тъй, драги мои, както сигурно вече сами сте се досетили, новото във Final Fantasy IX всъщност е добре забравено старо. Добрата новина е, че този път авторите на играта наистина са успели да съберат в едно каймака на каймака от цялата FF епопея.

Ще започна с една от малкото забележки, които мога да отправя към тази игра. Става въпрос за историята. Не че е лоша. Даже напротив. Но ако вече сте изиграли поне две от предишните игри от поредицата, през цялото време трудно ще се отървете от натрапчивото deja vu усещане. Не ми се иска да бъда чак толкова рязък, но като дръпнем чертата, Final Fantasy IX не е нищо повече от Final Fantasy VII със сменени имена на местата и героите. Дори стриктно приказният сюжет на FFIX не може да замаскира този простичък факт. Не знам дали това може да се нарече точно издънка. Но след като видите колко работа е хвърлена върху графиката на играта, сигурно и вие ще си кажете –

е, можеха да измислят и нещо по-интересно!

И като си говорим за графика,

RPG

графика	★★★★★★
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆
издател	Squaresoft
играчи	1
	http://www.squaresoft.com

дори само заради нея бях изкушен да дам на тази игра пълен набор от шестици. Предводител на малката армия от художници, работили по този абсолютен графичен шедьовър, е великият японски илюстратор Йошитака Амано, известен най-вече покрай работата си по ранните издания от поредицата и комикса Sandman. Всеки от стотиците (а може би дори хилядите) персонажи в играта е изпипан с такова невероятно въображение, че си струва да я "превъртиш" дори само като надзърташ над рамото на някой играещ не на шега приятел. Колкото до различните светове, в които се развива действието... Не знам какво друго да кажа, освен че ми е адски чудно колко хора всъщност са работили по този проект, защото подобно постижение определено не е по-силите на стандартния 15-20 членен дивелопърски екип.

Стилът на битките също е заимстван почти едно към едно от тази на Final Fantasy VII, но не вярвам някой да се оплаче от това. Отново е в сила доста находчивата според мен Active Time Battle система, която – казано с думи прости – позволява на вашите воини да извършат ход едва след като ATB показалецът им се изпълни до дупка, след което трябва да изчакат известно време (измерено, разбира се, в ходове) за да се "напълни" той отново и т.н., и т.н. Признавам, на думи не звучи особено впечатляващо, но на практика това е като че ли единствената походова комбат система, която ми е създавала някога

усещането за истинска битка

Естествено, всичко отново се върти около един главен герой – Зидан (но не Зенедайн), млад крадец със слабост към хладните оръжия и... маймунска опашка и компанията (партито), което се събира около него във връзка с един или друг куест. Тук му е мястото да спомена един наистина интересен елемент от FFIX, който – признавам – не можах да се сетя дали съм срещал в някоя от предишните игри. Става въпрос за системата, по която вашите герои придобиват нови умения. Уменията във Final Fantasy IX се делят принципно на два типа, които ще нарека за улеснение "нападателни" и "защитни". И едните, и другите са "прикрепени" към конкретни предмети, оръжия или брони, с които вашите герои могат да се сдобият едва след като достигнат конкретно ниво, което – логично – става с воденето на битки. Та след като някой от вашите герои се сдобие с такъв специален обект, той придобива заедно с него и съответното умение. Дотук нищо ново, съгласен съм. Интересната част се крие във факта, че след като си служи достатъчно време с този обект, вашият герой придобива умението за постоянно и може да "преотстъпи" въпросния меч/жезъл/наметало на друг член от партито, който на свой ред да усвои новото умение. И така до безкрай. Сигурно се досещате, че тази система на практика открива доста по-сериозни възможности за изпипване на подходящата стратегия. А

без правилна стратегия, повярвайте ми, няма да стигнете далече

Под "стигане далече" нямам предвид единствено превъртането на играта, разбира се. Ако сте надарени със здрави нерви и благословени с излишно свободно време, ви съветвам да се разходите както му е редът нашир и надлъж из играта. Броят на предметите, които можете да придобиете, и на страничните куестове, които нямат пряко отношение към основната история, е наистина гигантски.

Единствената досадна част в такова са начинание са безкрайните омръзващи и абсолютно безсмислени "междинни" битки с все едни и същи противници. Какво да се прави, никой не е съвършен, Square очевидно също не са.

На финала искам да направя една дребна, но важна уговорка. Ако въпреки всичките ми големи надежди, поредното следващото издание на Final Fantasy се окаже "още от същото", аз лично ще забравя много бързо за всичко добро, което съм казал за нея до момента.

DINO CRISIS 2

Екшън с динозаври! А сега, де... Както се досещате, не става въпрос за юмручен бой.

Първият Dino Crisis беше абсолютно незаслужено пренебрегнат. Играта (дело отново на вездесъщия Шинджи "Resident Evil" Миками) се опитваше да наложи някои интересни, макар и дребни нововъведения. Например, това беше първата игра от този тип, в която Capcom се опитаха да зарежат предварително нарисуваните фонове в играта и да преминат към изцяло тримерен дизайн на нивата. Въобще Dino Crisis имаше това, от което се нуждае един истински хит. Уви, оказа се, че феновете просто искат поредния Resident Evil. Въпреки сравнително слабия успех на първата част, на Миками сан явно не му се е искало толкова лесно да приеме поражението. И слава богу, защото Dino Crisis 2 е ако не перфектната игра, то със сигурност е нещо, което си струва.

Като начало историята на втората част започва кажи-речи оттам, където ни остави първият Dino Crisis. Благодарение на експериментите на злия Доктор целият научен комплекс се е пренесъл в праисторическите времена, така че този път не хората, а динозаврите са на свой терен. В центъра на събитията отново е червенокосата командоска Реджайна, с тази разлика, че този път има и още един играем герой – нейният съекипник Дайлън. Това попълнение би могло да бъде и абсолютно самоцелно, ако авторите на играта не се бяха потрудили да включат някои съществени разлики в геймплея в зависимост от това кой от двамата управлявате. И Реджайна, и Дайлън могат да носят по едно оръжие във всяка ръка и което е още по-интересно – могат да ги използват едновременно, ако се наложи. Второто оръжие на Реджайна е електрошок, който освен всичко останало става и за активиране на електрически панели, които са непреодолимо препятствие за Дайлън. Той пък разполага с мачете, с което може да разчиства лианите като открива зад тях проходи, невидими за Реджайна.

Купонът с двете оръжия става още по-пълен, когато екшънът набере скорост. Нашите герои могат не само да стрелят едновременно с двете си оръжия, но и да вземат на прицел по два различни противника. Ефектът от това уж дребно нововъведение е наистина смъртоносен. И като си говорим за оръжия, изцяло е променена системата, по която се сдобивате с тях. За отстрелването на всеки динозавър вашите герои ще получават определени точки. След това на определени места, които служат едновременно за точки за запис и за импровизирани оръжейни магазини, ще можете да си купите каквито ви душа поиска пушкала. Естествено, всяко оръжие си има своята цена – колкото по-голяма е унищожителната му мощ, толкова повече струва. Поредната добра новина е, че разликата между отделните оръжия далеч не се изчерпва със степента на поражение. За всеки от праисторическите видове ще трябва да подберете вярното оръжие, като по-големият калибър далеч не винаги е верният критерий.

В Dino Crisis 2 екшънът определено доминира над всички останали елементи в геймплея. Около 80% процента от играта са здраво меле, като на изследването и логическите загадки този път е отделена по-скоро символична роля. На мен лично тази промяна в стила доста ми допадна. Освен това авторите на играта са успели някак да запазят така ключовото за всеки добър survival horror усещане за заплашителна неизвестност. От комбинацията от екшън плюс постоянно напрегнато очакване се е получила перфектната атмосфера, която добавя сериозна доза удоволствие към играта.

Сред нововъведенията са и подводните нива, които освен че въвеждат цял куп нови юрски изчадия, създават и усещането за съвсем различен тип игра. Жалко наистина, че от това умение се е пръкнала и една от малкото недомислици в играта. Дайлън, който иначе се гмурва доста ефектно във водата, на суша не би могъл да прескочи и двайсетсантиметрово препятствие. Същото, естествено, важи и за Реджайна. Предполагам, че при-

ACTION ADVENTURE

графика	★★★★★½
звук	★★★★☆☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆
издател	Capcom / Virgin
играчи	1
	www.capcom.com

PlayStation

чина за това са предварително нарисуваните фонове на нивата, които отново са били предпочетени пред тримерните обекти. Когато за фон имате подобен "фотоапет" е почти невъзможно да не се получат гафове с перспективата при евентуален скок. Сигурно вече сте се сетили и сами, че катеренето на по-високи платформи (освен по стълби, разбира се) в подобни игри е абсолютно изключено.

Друг интересен елемент са малки "под-игри", които макар да не са свръхоригинални, все пак успяват да разнообразят геймплея от време на време. В някои от тях дори е предвидена гледна точка от първо лице. В една от тези допълнителни атракции Реджайна трябва да кара джип, с който двамата с Дайлън се опитват да се измъкнат от компанията на няколко особено досадни трисераптора.

В никакъв случай не бива да пропускаме и междинните анимации, които освен че са празник за окото, помагат доста в създаването на вече толкова предъвкваното "кинематографично усещане". Въпросното усещане се подсилва допълнително от куп дребни, почти гениални хрумвания. Например вплитането в историята на чудовищния тиранозавър, който изгубва едното си око още в самото начало на играта и оттам нататък "диша във врата" на нашите герои кажиречи до самия финал. Разбира се, че неговата роля е доста сходна (да не кажа идентична) с тази генетичното чудовище от Resident Evil 3, но да не забравяме, че автор и на двете игри е гореспоменатият Шинджи Миками. Човек все пак може да краде поне от себе си без да могат да го обвинят в плагиатство.

Колкото до обвиненията за недотам простими "заемки" от филмови хитове като "Джурасик Парк", "Хищникът" и дори "Звездни рейнджъри"... Ами, знам ли... Ако човек тръгне да се заяжда, би могъл безспорно да открие някои прилики – като например индианеца-командос, който учудващо напомня за един от героите от първия "Хищник", а за "Джурасик парк"-овете аз лично не бих казал нищо добро, освен за спецефектите. Въобще, доколкото има някакви сходства те в никакъв случай не се свеждат до "чисто" плагиатство и по-скоро биха могли да са плюсове, отколкото за минуси на Dino Crisis 2.

007 Racing

За Бога, кой нормален индивид от мъжки пол не е искал да седне поне веднъж зад волана на някое Бонд-возило?! Aston Martin, Lotus Esprit, BMW Z3, BMW Z8 – да изброявам ли още?

Няма как, отново ще си говорим за Джеймс Бонд. И не защото съм чак такъв върл фен на Агент 007. Просто Electronic Arts явно твърдо са решили да изтръскат и последния цент от скъпоструващия лиценз. Не мина и месец от премиерата на The World Is Not Enough и – Surprise! – ето ни с нова шпионска игра в ръцете.

Честно, доста се колебах дали да включим тази игра в броя. Не че идеята е лоша. Какво ти лоша, че тя си е направо хипер, ултра, мега и прочие! Всичко това събрано в една игра, при това създадена от авторите на Need For Speed. И без друго развинтеното ми въображение веднага пръкна няколко шеметни преследвания по виещи се високопланински шосета. Плюс някой и друг мръсен номер – мазно петно върху асфалта, димна завеса или пък шипове за пукане на гуми.

Каква беше изненадата, а после и разочарованието ми, когато открих, че момчетата от Eutechnyx са решили този път да наблегнат не на скоростта и майсторското управление, а на разрушението. Тук сигурно ще отнеса няколко благословии от твърдия Бонд-електорат, но здраве да е – ще трябва да го

преживея. Така де, не ви ли се струва малко нелепо една елегантна кола като Aston Martin, да бъде оборудвана с ракети "земя-въздух"? За това си има танкове, мамка му! Далеч по-елегантно е да се измъкнеш дето се вика "с пиниз", отколкото да изравниш всичко със земята. И след като можеш да изравниш всичко със земята, защо ти е въобще да се измъкваш?!

Но стига риторични въпроси, си рекох. Дай пък да я видим тая игра, може да излезе нещо читаво. Първото нещо, което ми направи впечатление, бяха доста приличните 3D-модели на колите. Дотук добре, но за зла участ някъде към средата на първата мисия се сетих да се огледам наоколо в цялата патаклама. Грозна картинка! Уви, по отношение на графиката Бонд-автомобилите са единственото нещо, което не избожда око в ралито. Всичко останало е на нивото на заглавията отпреди поне две години.

Но пък при PlayStation-игрите графиката не е всичко. Има ли купон, на кого му пука за броя на полигоните?! Всъщност за един кратък период от около час и половина 007 Racing дори ми се стори забавна. Но това не продължи дълго. Макар мисиите да са сравнително разнообразни, работата рано или късно опира до стрелба на поразия и събиране на бонуси. Лошо няма, ама то затова си има други игри и само в миналия брой си говорихме за цели три такива. Освен това управлението определено не е това, което би трябвало да бъде. В повечето случаи трябваше да измислям какви ли не адски системи, за да уцеля движещите се мишени. Като например да криволича на задна и в същото време да сменям оръжията като бесен. Да не говорим за системата за прихващане на въздушните цели – така и не разбрах какъв е принципът. Затова и предпочетох изстрелите от упор, когато тъпите хеликоптери кой знае защо решаваха да се снижат до земята.

Колкото до така наречения мултиплейър на разделен екран, за него мога да кажа само три думи – тъпо, тъпо, тъпо! Кофти дизайн на арените, отвратителна камера и не на последно място – странна система за отчитане на пораженията. Цялата работа яко намирисва на нещо скалъпено в последния момент колкото да не е без хич.

Какво да кажа в заключение освен едно голямо – THANKS, BUT NO, THANKS!

ЕКШЪН НА КОЛЕЛА

графика	★★½
звук	★★★
геймплей	★★★½
общо	★★★
издател	Eutechnyx / Electronic Arts
играчи	1-2
	www.eutechnyx.com

PlayStation

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

Благодарение на Bleem! дори най-големите скептици успяха да се убедят, че комай слуховете за Gran Turismo не са никак, ама никак преувеличени.

Уви, поредната GT игра отново ще се появи в един-единствен формат, този път за PlayStation2. Sony не са от вчера в бизнеса и отлично разбират, че дори само това заглавие може да накара доста геймъри да бръкнат още по-дълбоко в джобовете си, за да се сдобият с новия 128-битов PS2.

Дали си струва все пак? След като изиграх вече първите две издания на GT, аз лично не виждам как Polyphony биха могли да се издънят точно сега, когато за пръв път могат да покажат наистина на какво

са способни. Между другото фактите сами по себе си са достатъчно красноречиви. Щом четете това приложение, най-вероятно поне веднъж сте мернали Gran Turismo 2 и едва ли е необходимо да ви убеждавам, че графиката на тази игра е наистина феноменална. Чудесно, а сега опитайте да си представите всичко това, но с около десетина пъти по-детайлни текстури, два пъти по-висока разделителна способност (1280x480), десет пъти повече полигони на 3D моделите (около 4500 за модел), плюс два пъти по-голям брой кадри за секунда (60 k/c) на анимациите! Трудна работа определено. Но не се притеснявайте, ако всичко това ви е дошло в повече. За целта си има скрийншотове. Ще уточня само, че това са кадри от самата игра, а не от предварително рендвана анимация.

Това обаче далеч не е всичко. Нека не забравяме, че един от най-големите плюсове на PlayStation 2 е хардуерното 3D ускорение с всичките му там прекрасни ефекти. По всичко личи, че авторите на GT3 са се възползвали перфектно от новите възможности на PS2. Динамични отражения, прозрачност, мъгла - всичко това изглежда перфектно, но истинският връх са светлинните ефекти. В краткото рекламно филмче на играта има няколко наистина спиращи дъха гледки, като например тази от горската отсечка, в която слънчевите лъчи пробиват през гъстите листа на дърветата. Или пък окъпаното в цветовете на залеза небе. Или пък... Добре де, спирам. В края на краищата това е геймърско списание, а не поетичен алманах. Майтапът настрана, искрено съчувствам на онези, които не могат да се изкефят на такива уж дребни, а всъщност адски важни за атмосферата на играта детайли.

Разбира се, не съм забравил, че Gran Turismo е автомобилен симулатор, а не разходка в парка. Просто не считам за нужно да убеждавам когото и да е, че при пистовите ралита просто няма друга такава игра. Направо не ми се мисли с какъв ли 128-битов реализъм в управлението ще ни зашлеви GT3. Естествено, перфекционистите от Polyphony отново са грабнали микрофоните и са записали старателно и търпеливо на живо "гласа" на всеки един от общо 150 автомобила в новата версия. Да, знам че 150 звучи скромно на фона на близо 600-те модела от GT2, но, за бога, във всички останали ралита 20 се счита за впечатляваща бройка.

Засега играта е заплануване за средата на февруари тази година и дано всичко да върви по вода. Повече новини - веднага щом се докопам до играема версия.

РАЛИ	
издател	Polyphony Digital / SCEA
играчи	1-2
	http://www.scea.com

RIDGE RACER V

Графиката на Ridge Racer V е толкова добра, колкото тази на интрото на Ridge Racer Type 4. Добре де, почти толкова добра.

Геймърите са най-критично настроени към първите заглавия, защото след като списанията са им надували главите месеци наред с какви ли не небивалици, те логично очакват чудеса. Затова и ще се опитам да не бъда нито твърде критичен, нито твърде снизходителен към Ridge Racer V. Надявам се, че си спомняте предишната част на играта. Нещо повече – че споделяте поне част от възторга ми към това рали. Поне за мен то ще си остане във вечния PlayStation TOP10. Странно, всичко в RR Type 4 беше измислено – моделите на колите, пистите, състезанията. Дори управлението на колите беше в типичен аркейд стил, т.е. абсолютно нереалистично. И въпреки това играта беше, първо, невероятен купон и, второ, прилепчива като епидемичен грип. Превъртях я няколко пъти с всичките ѝ трудности и зачаках търпеливо за следващото издание.

Можете да си представите какво беше вълнението ми, когато около година и половина по-късно в ръце ми попаднаха (о, чудо!) едновременно една от първите PS2 машини, прекрачили границата на нашата скромна държава, плюс пълна версия на Ridge Racer V. Естествено, веднага ми направи впечатление графиката. Не бих казал, че ченето ми увисна, защото вече бях виждал рали за Dreamcast, та бях що-годе подготвен за удара. И все пак слуховете се оказаха истина – скокът в графиката е грандиозен!

И то не само заради по-високата разделителна способност и 3D ускорението. Моделите на автомобилите (отново измислени) са несравнимо по-детайлни. Нещо повече – пичовете от Namco за пореден път са надминали себе си, защото техният дизайн на иначе несъществуващите коли е далеч по-добър (поне от чисто естетична гледна точка) от доста от съвременните модели в автосалоните. Не съм съвсем сигурен за точния брой на автомобилите в играта, но той отново е впечатляващ. Запазена е, разбира се, и системата на "отключване" на скритите автомобили, които стават достъпни след като изпълните определени условия, били те превъртане на играта, задължително класиране на първо място или в челната тройка на определен брой турнири и прочее.

Има и издънки, както се полага на стартово заглавие. Купетата на колите са неестествено лъскави и не се деформират при сблъсък. По различните допълнителни ефекти, като дим, искри, както и върху светлинните ефекти, също има какво още да се направи. Градовете (все пак става въпрос изцяло за градско каране) са адски ефектни, но все още твърде лишени от живот. И тъй нататък, но без в списъка да влиза някоя наистина грандиозна изцепка.

Искам да отделя специално място на пистите, които – точно както в Ridge Racer Type 4 – отново са просто най-добрите. Авторите на поредицата добре са се сетили, че един футуристичен, разположен на десетки различни нива, мегаполис е идеалното място за "конструиране" на наистина ефектна писта (или по-скоро "маршрут", за да сме съвсем точни). Да не забравя – начинът на управление, както и самата игра като цяло, са запазили своя аркейд стил, така че не я препоръчвам на маниаците на тема реализъм.

Накратко, Ridge Racer V е един наистина добър анонс за истински възможности на новата конзола. Освен това нямам търпение да видя какво ще направят Namco от следващия Ridge Racer, след като вече са понатрупали опит с PS2 и не на последно място – когато им дадат достатъчно време, за да изпипат истински нещата.

РАЛИ

графика	★★★★★
звук	★★★☆☆
геймплей	★★★★½
общо	★★★★½
издател	Namco / SCEE
играчи	1-2
	www.namco.com

Cheats&Tricks

KINGDOM UNDER FIRE

Натиснете **Enter** и напишете:

~makemyday	(Активирате cheat режима) след което въвеждате:
~baegopa	Ресурси
~simsimhae	Бързо строене
~dayspring	Открива цялата карта

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Напишете, докато играете:

pleasehealme	Максимално здраве
mapshowitall	Открива цялата карта
gimmegifts	Дава всички екстри
llmissionsaregoodtogo	Достъп до всички нива
basegoveryfast	Бързо строене
basepopulate	Base population
basefillerup	Енергия
ineedspells	Неограничена мана
itsmyparty	Instant party house

Натиснете [T] или [Y], напишете 'fr', за да видите кадрите в секунда (fps).

NEVEROSFT SKATERS

От главното меню - **Up, C, C, V, Right, Up, B, V.**
Сега създайте скейтър с име от Neversoft Dev Team.

SPECIAL METER ALLWAYS FULL	Spacebar, V, B, B, Up, Left, V, C.
RAISE STATS TO 10	Spacebar, V, B, C, V, Up, Down.
TURBO MODE	Down, C, V, Right, Up, B, Down, C, V, Right, Up, B.
BLOOD MODE	Right, Up, C, V.

THE MOON PROJECT

Въведете тези кодове по време на игра:

Cheater 1	Cheat mode ON
Cheater 0	Cheat mode OFF
MyBrainIsFaster 1	Fast research ON
MyBrainIsFaster 0	Fast research OFF
Limit_Up X	Увеличава броя на юнитите. X е избраният от вас брой.
MoneyForNothing X	Увеличава парите. X е избраното от вас количество.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Избор на произволно ниво:
С текстов редактор отворете файла **freedom.cfg** в директорията на играта. Добавете ред **showmissions true** в края на файла. След това, като изберете **Load Game**, ще имате достъп до всяко от нивата! **Стандартни чийтове:** С текстов редактор отворете файла **action.cfg** в директорията на играта. Добавете ред **bind tilde console** в края на файла. След това, докато играете играта, натиснете ~ (тилда) и въведете кодовете:

toggleai	Enemy AI On/Off
toggledoors	Отваря всички врати
toggledamage	Toggle Damage for All Characters
badguysarelousyshots.01	Противниците са по-слаби
toggledetection	Противниците не могат да ви намерят
gimme [item]	Дава оръжие **item** Трябва да бъде: **allergen grenades, catteni blaster, catteni blaster ammo, catteni pistol, catteni pistol ammo, rifle, rifle ammo, toolkit**

COLIN MCRAE RALLY 2

Създайте нов пилот и го кръстете:

allthebuttons	Можете да изберете всеки автомобил
greatnews	Можете да изберете всяка писта
minime	Mini Cooper S Car
turnontheice	Музика
morrismode	ESCORT MK1
shinybuttons	Shining cars
gofasterstripes	Faster cars
curryforme	Turbo boost
nuttynets	Aggressive cars
wheelybig	Monster truck tires
boingboingboing	Bouncer mode
waveyourlefts	Drive tracks from end to beginning
garywildass	Ford Puma
evilevo	Lancer Road

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

За да въведете чийт, натиснете пауза, задръжте Numpad 7 и натиснете:
CHEAT MENU: Spacebar, Spacebar, Spacebar, C, V, Up, Down, Left, Up, C, V, Spacebar, V, B, Spacebar, V, B.
THIN SKATER: Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, C, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, C, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, C. и т.н. за по-тънък скейтър.
FAT SKATER: Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Left, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Left, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Spacebar, Left. и т.н. за по-дебел скейтър.

писма

pisma@pcmania.bg

ТРУДНИЯТ ВЪПРОС...

Имам няколко въпроса, които ще ви накарат да се поизпотите! Първо, много хора се оплакват, че написаното на обложката на диска не съответства със съдържанието и това взе да става все по-голям проблем. Второ, много ви се моля (и не само аз) да спрете да пишете за някакви скапани игри с оценка 1 или 2. Още ли не разбрахте, че хората не си дават парите за боклуци, а само за изпитани култови игри.

Вели Пехливанов от Асеновград.

Mg-ам, наистина се поизпотихме, ама не от твоите въпроси :-). Първо, разглеждай дисковете по-внимателно. Два пъти наистина се е случвало да включим нещо супер, пристигнало в последния момент и да махнем друго. Това по-скоро е в наш плюс :-). Второ, PC Mania не е "Ода на радостта", а и ние не можем да знаем предварително кое заглавие е добро, а кое – боклук.

БАТМЪН FOREVER

Здравейте от PC mania,

Обръщам се към вас във връзка с публикувания от вас материал за Tomb Raider 5 в извънредният брой на вашето списанийце. Купих си го от чиста проба любопитство да видя какво ли сте написали за този хит, който на практика се оказа слабопопулярен в нашата държавица. Е неочаквах, че сте в състояние да публикувате нещо добро но след като го прочетох направо загубих и ума и дума. Лелле маллеее, та вие утепахте коньо между оките. Какво да се прави, едва ли вашето списанийце ще се превърне в нещо повече от средностатистическо жълто изданийце, повярвайте ми безнадеждно е... Аз за пореден път се убедих че тази игра е непосилна за средностатистическия български геймър, наистина много, ама много жалко. Е като се позамислих реших да погледна нещата откъм веселата им страна и пратих копие от материалът ви в сайта на Core Design та дружничко да се посмеем. Аз искренно се надявам, че следващия път когато ви се наложи отново да пишете за Tomb Raider ще сътворите нещо смислено, предполагам, че може би си давате сметка колко фенове разочаровахте и вбесихте с вашата статия, а между тях има и деца, поне за тях помислете.

Б А Т М Ъ Н

И ние в редакцията дружно се посмяхме, за което ти благодарим от сърце. Обещаваме на всички огорчени фенове и вбесени деца, че със следващата статия за Tomb Raider 6 ще хванем "бико за рогите".

Можем само да се надяваме, че преди да изпратиш "копие на материала" на Core Design си го превел на английски.

SUBJECT: PC HACKMANIA

Здравейте PC Mania,

Пиша Ви заради издаването на Hackers Collection Vol 1, 2, 3

Според мен това е една "голяма глупост". Как може бе хора да издавате подобни глупости...

Хакерите са едни скапани и провалени хора които нямат нищо друго за цел освен да правят мръсно на хората по света. Вие ще кажете виж го пък този кво иска от нас тъпанар, нали хакерите са велики хора, дай и ние покрай тях да изкараме някои лев, пък и напоследък бая се проявиха, написаха доста вируси.

Ако продължавате така защо не кръстите списанието PCHACKERMANIA???

Абе хора стига бебешотини, я издайте няколко CD-та с антивирусни програми. Я СЕ ОСЪЗНАЙТЕ!!!

The_UFO

Познавате ли хакери? Не може да не познавате.

Думата "хакер" рязко набра скорост преди няколко години. Всеки, който беше в състояние да зареди Windows за по-малко от половин ден, беше титулован гръмко като Хакер. Защо така? Може би заради някакъв мистичен ореол, витаещ около компютъра още от времето на Тодор Живков? Или защото, ако си хакер, имаш достъп до тлъсти банкови сметки и можеш да поръчаш всичко по интернет. Или да проникнеш в Пентагона. Или да се погавриш с мегакорпорациите чрез сайтовете им. Хакери има, а и да нямаше, Холивуд щеше да ги измисли...

Все пак обърни внимание, че на дисковете към PC Mania публикуваме редовно антивирусни програми.

АБЕ, МОМЧЕ 3

... С изключение на някои "миниатюрни" бъгове вашето списание Е ВЪРХЪТ и 2 метра отгоре (минутка за реклама). За нещастие имате и един изключително голям "бъг" – Орлин Широв.

Не знам защо толкова му знае устата, но поне като говори да знае за какво става дума. За твое сведение "драги" ми г-н Широв рокерите може да са всичко, но не и (цитирам)- "грозни и дебели, потни", нито пък миришат на машинно масло или на спарено, били

те американци или българи. А миризмата на спарено "драги ми" г-н Широв може да я долавяте от собствените си чорапи.

А че рокерите били космати съм съгласен. Вие да не би да си бръснете краката с епилатор?

Ваш фен: EL_DIABLO от Варна

Ама и ти си доста дребнав, какво пък толкова – леко понамирисвали, били грозни. Ами такъв е животът – не всичко е рози и парфюм... Какъв рокер си ти? :-)

ОТ АЛФА ДО ОМЕГА ...

Пише ви един ваш заклет фен от Варна. Вие си знаете, но аз ще повторя, че вие сте невероятни, страхотни, бла..., бла..., бла... .Отдавна се каня да ви пиша – ама мързел бе хора. Който ви напише писмо все се моли. И аз ще опитам.

1. За оценките за игрите – върнете я към стотни, получава се по голяма представа за играта.

2. Имаше голяма разлика между графиката на Diablo 2, която видях в списанието и тази в клуба, защо?

3. В статията за Delta Force 3 – има графика 6 точки, в системните изисквания пише, че иска 32 MB, а в самата статия се споменава, че 96 MB са нужни за прилична графика.

4. Знаете ли нещо по въпроса с Mortal Kombat 5?

5. Можете ли да напишете нещо за играта Lego Land?

6. Класацията ви включва ли мултиплейър?

Васил Пеев – Alpha

Ще преминем направо към въпросите ти (а да знаеш, че мързелът е най-големият враг на човека, след учителя по математика:-)).

1. Системата за оценяване е най-добрата, използвана до момента. Освен това, не виждаме голяма разлика между оценките 82% и 83%

2. Тази разлика се дължи може би на факта, че има голяма разлика между хартията и монитора :-) В клуба наблюдаваш монитор, чиито образ се образува от светещия фосфор на черен екран, докато в списанието образът се отпечатва с мастила върху бяла хартия.

3. В карето под играта пишем минималната конфигурация, която създателите са обявили, че е нужна на играта да тръгне, а авторът има правото да подскаже на читателя на какъв хардуер ще върви най-добре.

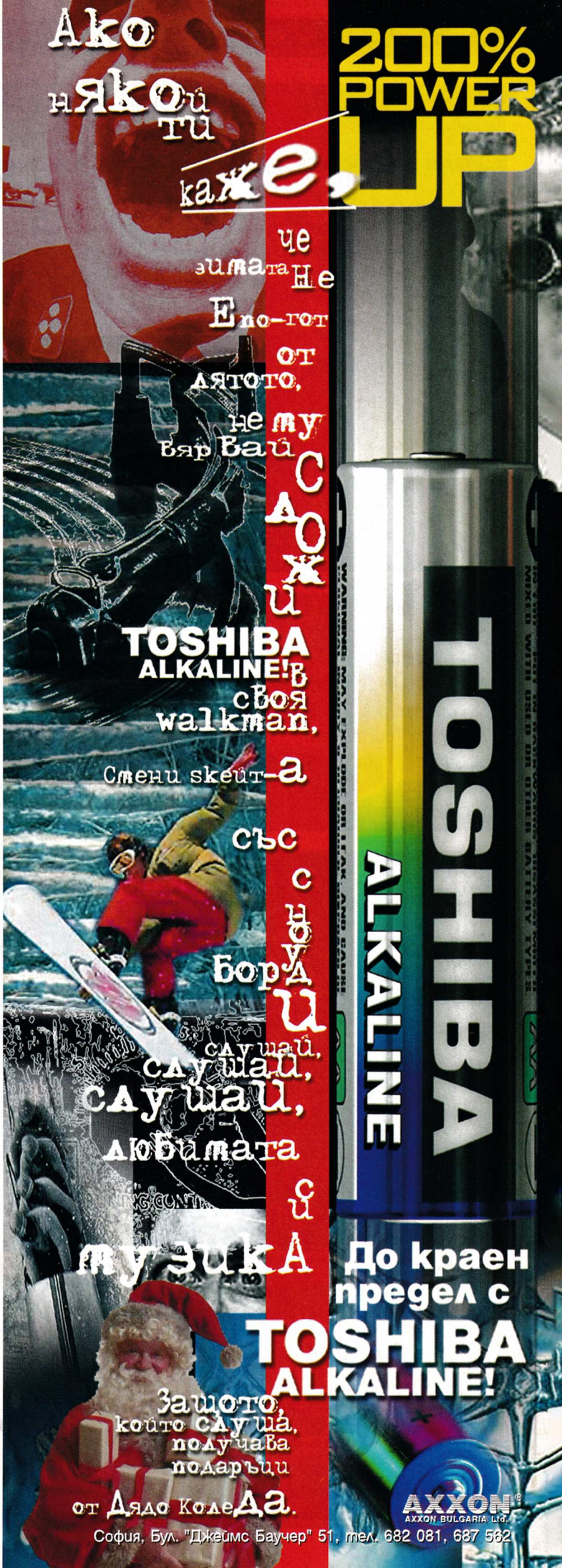
4. Обещават да я пуснат до края на 2001-ва, но я камилата, я камиляря...

5. Ако има място :)

6. Да, разбира се – това е класацията Топ 10 България – клубове, която можеш да прочетеш на стр. 70. В нея обективно се отразява кои са най-играните заглавия през месеца. Това става с помощта на програмите за компютърни клубове, а резултатите изключително достоверни!

PC Mania

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :-)



pcmania top10

Гласувайте за любимата си игра в www.pcmania.bg

Top10 България Клубове

1. **Counter-Strike**
2. **Red Alert 2**
3. **Quake III: Team Arena**
4. BroodWar
5. Unreal Tournament
6. Diablo 2
7. Tony Hawk's Pro Skater 2
8. Need for Speed 5
9. Delta Force: Land Warrior
10. FIFA 2001

Top10 България Читатели

1.	**Counter-Strike**	537
2.	**Red Alert 2**	329
3.	**Diablo 2**	232
4.	FIFA 2001	219
5.	Quake III: Team Arena	129
6.	Tony Hawk's Pro Skater 2	89
7.	Unreal Tournament	86
8.	Escape from Monkey Island	77
9.	Sacrifice	64
10.	Alice	61

За Counter-Strike повече няма какво да се каже. Той е абсолютният лидер навсякъде. И при това с доста убедителна преднина. Има предложения да го извадим от класациите въобще. Или класациите да започват направо от второ място. :-)

В националния топ от клубовете, почти нищо ново. Red Alert 2 измести BroodWar, но разликата между тях (и Quake III: Team Arena) е минимална.

В класацията на читателите влязоха Sacrifice и Alice. Tony Hawk's Pro Skater 2 вече е класика в очертаващия се нов жанр – на екстремните спортове. :-) Collin McRae Rally 2.0 не успя да влезе в десетките, но постепенно набира скорост и има реални шансове за следващия месец.

Новината е, че в читателската класация са включени и гласовете от сайта на PC Mania. Гласувайте! Няма нищо по-лесно: отивате на *http://www.pcmania.bg* и избирате любимата си игра за месеца! Ако я няма в изброените, изпратете e-mail на pisma@pcmania.bg. Ако нямате достъп до интернет или предпочитате писмата, пишете. При всички положения Вашият глас влиза в класацията!

Другата новост е, че са посочени гласовете, дадени за всяка игра. Така ясно се вижда каква е разликата между 1-во и 6-то място. Този месец общото количество на гласувалите е 2357! Броят на посочените от вас игри е 93! За съжаление няма място да публикуваме всичките. :(

Клубове, които участват в националната класация, са: Виртуален Свят, клубове Headoff, Матрицата, Сан Марино, CityLan, Lan Game, PC Mania и други. Ако имате компютърен клуб и искате да участвате в Top 10, свържете се с нас чрез e-mail: redakcia@pcmania.bg

PC Mania

ЗА ПЪРВИ ПЪТ В БЪЛГАРИЯ

Игри за Sony PlayStation под наем

Само срещу 3 лева - магазин PC Mania на пл. "Славейков" 9 (безистена), Над 150 заглавия за Sony PlayStation! Конзоли и голямо разнообразие от аксесоари за тях. тел. 986 68 58.

И още: Безплатна доставка за цялата страна и поръчки по интернет на PC и PSX игри. За информация: www.pcmania.bg или на тел. 986-40-84

ВЛЕЗТЕ В

Enter

всеки петък от 7.30

новата рубрика за маниаци

горещо кафе

PC MANIA

ЕВРОКОМ НАЦИОНАЛНА КАБЕЛНА ТЕЛЕВИЗИЯ

Headoff Direct!

Клубовете, които използват високоскоростна връзка в мрежата Headoff Direct!

Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София начинът да усетите Net-а във Вашия клуб!

- Интернет
- Връзка между клубовете
- Сървъри за игра
- Двумегабитова цифрова връзка по наета линия

http://direct.headoff.com

СОФИЯ

Headoff Gaming Club
ул. "Стефан Караджа" 7б, тел: (02) 9875408
Diablo
бул. "Христо Ботев" 46, тел: (02) 9867471
PC Mania Club
ул. "Люлин планина" 16, тел: (02) 513608
fun.club
ул. "Чехов" 59, тел: (02) 707369
Cyber Zone
ул. "Раковски" 149, тел: (02) 9866681
Аксел
ж.к. "Сердика", бл. 18а, вх. в, тел: (02) 229491
Alien's Club
ул "Бачо Киро" 24, тел: (02) 9801110
Gigs
Студентски град, блок 16
The Clan
ж.к. Надежда, ул. "Кравеник" 3, тел:(02) 375505

БУРГАС

Киберкафе "Виртуален свят"
ул. "Вардар" 1
Корубата
ж.к. Славейков, бл. 59/60
Храма
к-с Меден рудник
Лео
ул. "Славянска" 40
West
ул. "Тутракан" 4

Това не е истинско море и това не е истински сърф ...
... но ако сърфирате с нашите интернет карти животът Ви никога няма да бъде същият.

InterBGcom
тел.: 02 / 989 65 65
Satelite and data communicatoins
КАРТА ЗА ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП
www.interbgc.com
e-mail: office@interbgc.com
Картата може да се презарежда с 10% отстъпка!
20 часа

Зали, които продават PC Mania:

PC MANIA

Бургас: ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60)
Бургас: ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
Пловдив: ул. "Петко Д. Петков" №12
Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3
Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5
Пловдив: ул. "6-ти септември" №188
Пловдив: ж.к. "Тракия", бл. 142
С. Загора: бул."Цар Симеон Велики" №108, ет.2
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
София: ул. "Чумерна", №9, срещу СМГ
София: ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
София: ж.к. "Славия", бул. "Цар борис III" №128
София: ж.к. "Надежда" 3, бл. 319, вход Ж
София: ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад вход А)
София: бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
София: ул. "Опълченска" №41 А
София: ж.к "Емил Марков, бул. "Петко Тодоров" №66
София: бул "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Никроад"

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната търговска отстъпка – 30%, вписваме ви като наш разпространител в списанието.

Още геймъри ще научат за вашия клуб. Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 987-47-19, 986-38-19**

ЗАЛАТА - бул. Скобелев 40 тел: 51 36 08
Игра в BATTLE.NET И мреж а с други зали.
PC MANIA
Супербърз INTERNET! Download и Chat!
САМО 0.90 лв/час

ПЛЪПВАТ ЕВТИНИ ПРОЦЕСОРИ

Началото на годината се характеризира с оживление на фронта на процесорите. Не, Intel не са обявили Pentium5, нито AMD пуска Athlon-и за 8-процесорни сървъри. Не, няма двугигахерцови (2GHz!) чипове. Не, цената на Athlon 1.2GHz не падна под 120$. Оживлението е в ниския пазарен сегмент, където всеки долар се цепи на две (е, не очаквайте да ви върнат ресто 50 цента в някоя фирма... :))

Celeron 800

Още в началото на януари Intel пуснаха първия си Celeron със 100MHz шина. Досега всички работеха на 66MHz, което значително намаляваше производителността. Новият чип става за всички FC S370 (Flip-Chip Socket 370) дъна, както и за съответните Slot FC конвенторни карти. Изработката му по нищо не се отличава от тази на предишните Celeron-и (533A–766) и Pentium III (500E–1000): 0.18 микронен алуминиев процес. Единствената разлика спрямо Celeron 766 е множителят му, фиксиран на 8x. Поддържат се наборите инструкции MMX (MultiMedia eXtensions) и SSE (Streaming SIMD Extensions), но не и 3DNow! (Athlon, K6-2/3, CyrixIII) или SSE2 (Pentium 4). Кешът от първо ниво е стандартният за Intel 32K, а този от второ – 128K.

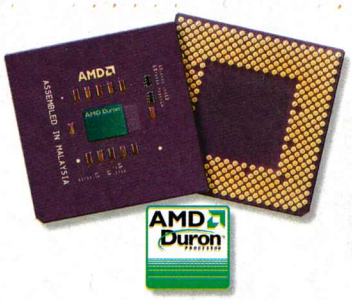
Първите Celeron-и (300 и 333MHz) бяха много търсени заради изключителното съотношение цена/производителност (за "дребни стотинки" се получаваше мощ колкото на еквивалентния по MHz Pentium II) и много добрите перспективи за овърклокване. В развитието си обаче серията Celeron загуби и двете привилегии. Първо, производителността на Flip-Chip моделите изостана доста от еквивалентните PentiumIII поради двойно по-бавната шина (66 срещу 133MHz) и двойно по-бавния кеш (освен че е наполовина по-малък, достъпът до него се осъществява по наполовина по-тесен канал, образно казано). Овърклокването на новите Celeron-и също е ограничено – от една страна защото самата архитектура (P6), на която са базирани (както и PentiumIII), достигна своя абсолютен лимит (фалстарта на 1.13GHz), а от друга – множителите им са толкова големи, че дори малко покачване на шината води до прескачане на същия този лимит.

Новото в Celeron 800, неговата 100MHz шина, определено спомага за повишаване на производителността, но въпреки това останалите недостатъци не му позволяват да се изяви. Повишението в скоростта между 766 и 800 моделите е с няколко процента по-голямо от това между 733 и 766, но цялостната производителност остава далеч назад спрямо PentiumIII 800 и позиционира Celeron 800 някъде между PentiumIII 600 и Duron 650. Цената на самия процесор е над 200$, което го прави горе-долу четири пъти по-скъп от по-бързия Duron 650.

Покупката на Celeron процесор е оправдана, когато го използвате заедно с високоинтегрирана дънна платка (Intel i81x, VIA ProSavage) защото тогава спестявате от цената на външна видеокарта.

Duron 850

Седмица след излизането на Celeron 800, AMD отвърнаха с поредния Duron. Новият процесор е абсолютно идентичен с предишните (освен по множител), дори системната му шина е същата (100MHz DDR, ефективно 200MHz). Дори на 650MHz Duron може да конкурира по производителност новия Celeron800, но AMD пускат процесора на 850 в продажба, за да запазят първенството по мегахерци, което е особено важно за продажбите (това правило важи главно на западните пазари). Цената му е под 150$, а потенциалът му за овърклокване свършва едва над 1GHz. Проблемът както на новия, така и на предишните Duron-и е липсата на подходящи евтини и интегрирани дънни платки. Такива се очакват скоро на пазара с чипсетове на VIA (KM133) и SiS (730S), че дори и на nVidia, но след толкова много отлагания не е сигурно кога ще бъдат в наличност.



Cyrix

След закупуването на компанията от VIA отново се увеличи присъствието на 6x86MX/MII (на 333 до 433) в най-ниския сектор (под 40$), а отскоро и на CyrixIII 500-550. За съжаление по скорост той може да се конкурира единствено с K6-2, което не го прави особено привлекателна покупка. Като се вземе предвид и цената му (50-60$), по-висока от тази на Duron 650 за първия процесор, обявен от VIA, остава неголяма пазарна ниша.

Стоян Спахиев

AVA Computer Products
E-mail : ava@ava-bg.com
Phone : 468 652 , 466 035
INTERNET
ЗА 5 ЛВ НА МЕСЕЦ
НЕОГРАНИЧЕН ДОСТЪП
ВСЕКИ ДЕН
ОТ 18.00 h ДО 9.00 h
WWW.AVA-BG.COM

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

Искам да играя в залите на
Мултимедиен център
EUROCOM
Пловдив_ЖР Тракия (до бл.142), бул. Шести септември № 188,
ул. Скопие № 39-А, бул. Източен № 1

ЗАПИСВАЧКА ИЛИ DVD?

Преди години, когато звуковите карти бяха недостижима мечта и CD-ROM устройствата бяха блян на повечето потребители, никой не се интересуваше каква марка купува, колко е бързо и т.н. Важното беше дали ще притежавате или не това чудо на техниката. Пък и нямаше голям избор на модели и производители. Днес пазарът е пренаситен –на партиди се появяват "нови" марки, които след изчерпване на количеството втори път не срещаме (CyberDrive, RodeoDrive, AFREY). Обикновено CD-ROM устройствата от този тип претендират за нечувани досега скорости (24x, 42x, 56x) на цени, значително по-ниски от тези на утвърдените марки. Още преди да е изтекла гаранцията обаче, започват проблемите: този или онзи диск не се чете, всеки носител предизвиква най-различни реакции, разтърсвания, звуци от джунглата и прочие. Реално достижимата скорост е далеч под обявената "max", допълнителни възможности като DAE (Digital Audio Extraction) не се поддържат или работят толкова лошо и бавно, че не си струва да се използват. Е, хайде стига толкова черногледство (или черноприство) –заключението е: купувайте CD-устройство само от утвърдени производители, за които знаете че предлагат качество.

CD-ROM

Днес това е задължително устройство за всеки компютър. Изборът на модели е голям. Най-бързите и най-евтините, за които говорех досега, са в диапазона под 40$, а скоростта им варира между 44x и 56x (1x == 150KB/s), но както казах –евтиното ще ви излезе по-скъпо. Около 45$ струват устройствата от реномирани марки като Toshiba, ASUS, Creative (т.е. Panasonic). Те предлагат нужното качество. Скоростта им е около 50x като обикновено поддържат и DAE на 12x. Следва TEAC, марка придобила славата на абсолютния връх при надеждността на CD-ROM устройствата. 32x моделът й се среща все по-рядко, а 40x моделът струва около 50$. Тази надценка от 5$ спрямо устройствата на ASUS или Toshiba според мен не е оправдана, а освен това те са и с 10x по-бързи.

Записвачка

Някога скъпото удоволствие да изпечете собствен диск вече е широкодостъпно. Обикновено скоростта на записвачката се дава във формат: 4x4x32x (CD-R запис на 4x скорост, CD-RW на 4x, скорост на четене 32x). По-важният показател е скоростта на запис на CD-R дискове по простата причина, че те се използват най-масово. 4x4x записвачки в момента се продават за около 120$, което никак не е много, но ви препоръчвам да дадете десетина долара повече за 8x4x модел – той реално ще удвои скоростта за записване. Ако по принцип много бързате за някъде или за вас времето е пари, насочете се към най-бързите 12x и 16x модели, които даже имат защита от "прецакване на записа" (Buffer Underrun). 12x10x32x вариантите на Plextor и TEAC се предлагат за около 220$. Най-бързата записвачка в момента е 16x10x40x на Yamaha –точно за 5 min ще запише цял диск, но за съжаление няма защита от "прецакване на записа". Тя се предлага за около 240$.

Сами преценете дали разликата от 20$ се равнява на минутата и половина на диск, която печелите в сравнение с 12x моделите.

DVD-ROM

6x/32x (скорост на четене на DVD/CD дискове съответно) устройствата вече се продават за около 80$. 12x/40x за около 100$. Интересен е моделът на Acer –16x/40x, най-бързото DVD в момента, което освен това е и Regionfree, т.е. може да пуска видеофилми от всички зони без допълнителна намеса от страна на потребителя.

Идеалното устройство

Това би било комбинирано DVD-ROM, CD-записвачка и DVD-записвачка за носители, съвместими с останалите DVD-устройства (DVD-R, DVD RW). Такова е обещано от Pioneer за през първата половина на годината. Засега най-много до този идеал се доближават комбинираните CD-записвачка/DVD. Срещу 200$ може да закупите Toshiba 4x4x24x/4xDVD, което е относително бавно. Ricoh предлагат интеграция без компромиси в скоростта: 12x10x32x/8xDVD. Освен това тази записвачка има защита от "прецакване на записа" (Buffer Underrun). Цената и е 330$ с включен ДДС.

Други алтернативи

DVD-RAM устройствата четат DVD-ROM дискове и презаписват върху DVD-RAM дискове, които обаче не са съвместими с останалите DVD-устройства. Тези устройства се характеризират с много бавна скорост (2x/20x). Дори цената да беше два пъти по ниска от сегашната (500$), ползата от DVD-RAM е минимална.

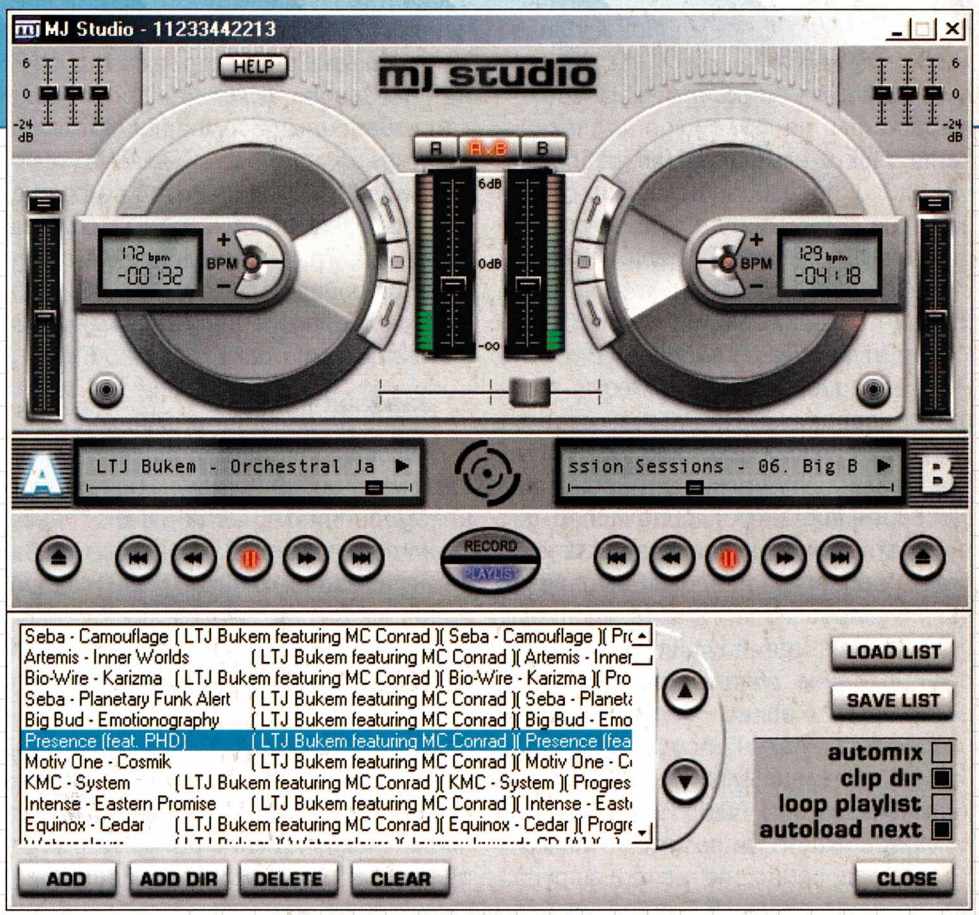
Стоян Спахиев

CH ELECTRONICS
София, ул. „Марагидик" 38
Тел.: 02/ 44 21 22 Факс: 02/ 44 30 89

ABIT K7 133MHz; AMD ATHLON 650; 128MB PC133; 15.3GB MAXTOR /7200; 1.44 MB TEAC; GEFORCE2 MX 32M AGP; CTX 17 TRINITRON .25; MOUSE LOGITECH; 32X TEAC; PCI CREATIVE; SPEAKER TEAC 260W; KEYBOARD
$880
ACORP ZX; CELERON 433; 64MB PC100; 10.2GB MAXTOR; 1.44 MB TEAC; S3 TRIO/3D AGP 8M; 15 KFC MINI NECK; MOUSE LOGITECH; 32X TEAC; YAMAHA; SPEAKER TEAC 80W; KEYBOARD
$525
Конфигурации могат да бъдат изпълнени и по дадена спецификация на клиента
info@chelectronics.com

VIRTUAL DJ ING

[вход: 3.90 лв. начало 23:00]
guest star **Георги Пенков**



Музика – една от основните ключови думи за 21-ви век (наред с интернет, порното и синтетичната дрога). Човек, който не е ходил в нощен клуб или дискотека, може с гордост да си закачи табелка, на която с огромни букви да пише НЕАНДЕРТАЛЕЦ.

Операционни системи – много, програми – най-различни, а за игрите е ясно, но във всяко PC има едно задължително нещо – поне една директория с MP3-ки. Използвайки необятните възможности, предлагани от мрежата, всеки може да бъде автор/композитор, слушател, а отскоро и DJ. Последното е особено привлекателно и не изисква някаква необичайна дарба...

Какво означава да си DJ е малко спорен въпрос, тъй като смисълът на думата се определя от мястото и събитието. Доскоро DJ-ят беше човек, който има музика, недостъпна за останалите. В този дух обаче като DJ може да се разглежда и някой Winamp, зареден с тъста плейлиста и random подредба на парчетата. DJ-ят винаги е бил някаква почти митична фигура, за която се говори в черно-бели окраски. Често обаче подобно отношение е малко попресилено. Работата на добрия DJ е не просто да пусне парчетата, а да ги подреди, смеси умело или казано с други думи – да ги поднесе на публиката по най-подходящ начин.

Има DJ-и от старата гвардия, които работят с грамофони (и на тях определено им е най-лесно). Други се мъчат със CD-та и внимават да не друсат player-ите докато пускат парчетата (Господ да им е на помощ). Има и такива, които четейки PC Mania, разбират, че могат да миксират с домашното си PC и ако имат достатъчно желание, да създадат чудесни сетове, пък на всичкото отгоре да ги пуснат live по мрежата. Тази статия е посветена именно на виртуалното DJ-стване.

basics (бъзици)

Чувство за ритъм. Ако го нямате, просто забравете всякакви опити, свързани с правене/пускане на музика. Освен това има и няколко основни понятия, с които се предполага да сте наясно преди да започнете DJ-ските занимавки. Не се плашете, не става дума за някаква сложна музикална теория, просто искам да е ясно какво имам предвид, когато използвам разни шантави изрази. Всъщност те важат не само в случаите, когато става дума за пускане в домашни условия.

beat & BPM (beats per minute)

Преведено на български бийт означава удар, следователно BPM е съкращение за удари в минута. Това е стойност, която се определя в зависимост от темпото и ритъма на дадено парче. За да добиете по-ясна представа за този феномен, пуснете си произволна MP3-ка, засечете 10 секунди и през това време тактувайте, потропвайки по

NT CHS NEW TECHNOLOGY @ www.CHS.bg

клавиатурата, като броите ударите. След това умножете бройката по 6 и ще получите приблизителната BPM-стойност на парчето. За един стандартен сет се подбират парчета с близки BPM-та, тъй като рязката смяна на темпото може да изненада неприятно слушателите, особено когато става дума за танцуващи хора.

loop

В музикален смисъл loop е нещо доста обширно. Приемлива дефиниция е: "всеки точно определен интервал от даден парче, повтарящ се циклично". Ако направим виртуална дисекция на което и да било парче, то ще изглежда като наредени един след друг loop-ове (понякога появяващи се само по веднъж). Дължината на loop-а може да се измери в брой beat-ове, които зависят най-вече от стила на парчето (например в популярния напоследък minmal-стил loop-овете са сведени до дължина от няколко beat-а).

pitch

Pitch е малко шантаво понятие. Буквално думата означава "степен", но тук по-скоро трябва да се разбира като скорост/височина на възпроизвеждане. Когато се промени pitch-ът на даден звуков елемент, той се изсвирва съответно по-високо или по-ниско от оригинала. В действителност при промяна на pitch-а DJ-ските плейъри и грамофони коригират скоростта на възпроизвеждане на парчето, вследствие на което то звучи по-бързо/по-бавно. Това, разбира се, води и до промяна на текущата BPM-стойност.

monitor & master

Monitor-ът тук няма нищо общо с устройството, свързано към PC-то ви. За да се получи плавен преход от едно парче към друго, се предполага, че трябва да подготвите следващо по някакъв начин. В този случай използвате слушалки и прослушвате с тях каквото е необходимо, след което го изсипвате на жадните фенове. Мониторът в този случай са слушалките, защото те ви позволяват да "наглеждате" звука (едно от значенията на думата е наставник). Когато става дума за голямо парти, монитор се наричат и тази част от колоните, които са обърнати към DJ-я. Това се прави, тъй като в големи помещения неминуемо се получава отвратително ехо и неприятен тътен, благодарение на които бедният DJ въобще не може да разбере дали всичко е наред с музиката в залата. За домашни цели е хубаво да имате две звукови карти, за да може да ползвате едната за monitoring. Що се отнася до Master-устройството, то е де факто крайният изход на звука – това, което чуват слушателите.

crossfade

Моментът, в който се преминава плавно от едно към друго, се нарича crossfade-ване. Cross = кръстосвам. Fade = изчезвам. В реална обстановка това става с помощта на един специален плъзгач на смесителния пулт (наричан за кратко fader), за който е много важно да се мърда лесно и да не прескача при движение. Има и един друг crossfader, който контролира звука, отиващ към слушалките. Той позволява на DJ-я да подготви следващото парче като го напасва го към текущото и изравнява нивата на звука.

Основната схема при изграждането на един сет е следната: избира се следващото парче; чрез промяна на pitch-а се изравняват неговото BPM и BPM-то на текущото; избира се момент от новото парче, при който двата track-а споделят общ loop; crossfade-ва се от едното към другото парче. Ако ви се стурва сложно, значи сте разбрали, че DJ-стването не е шега работа. В противен случай може да изпробвате възможностите си с представените по-долу програми.

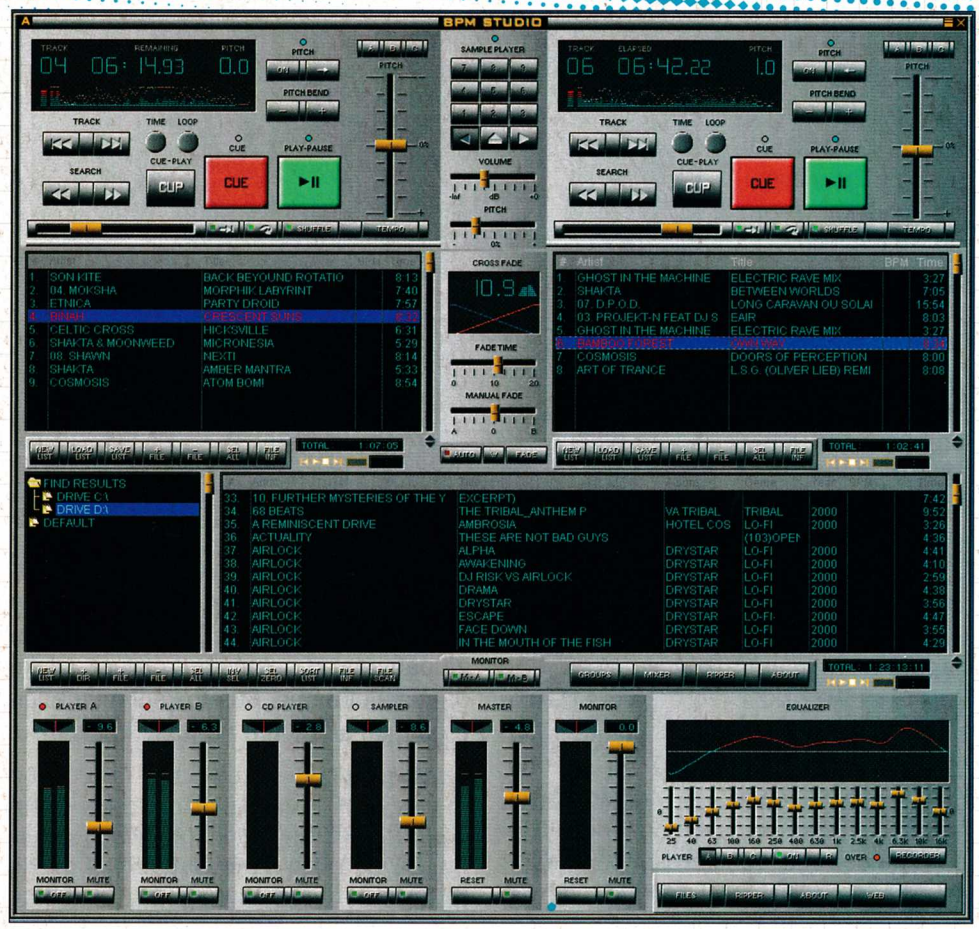
Virtual DJ

http://www.atomixmp3.com/

Звукът е вибрация/трептене на въздуха. Вибрациите се описват със синусоиди. Синусоидата е нещо като макарон, изсипан на масата. Следователно всяко парче може да се представи като един д-ъ-ъ-ъ-ъ-лъг макарон или просто като дълга синусоида. На местата с по-силен звук синусоидата (макаронът) се огъва повече. В общи линии графичното представяне на дадено парче е полезно именно от гледна точка на това, че се вижда къде падат ритмичните удари и как върви ритъмът на музиката.

Авторите на Virtual DJ явно са разчитали предимно на това. Основното предимство на този доста простоват софтуер е, че представя в графичен вид двете парчета, застъпващи се в процеса на изсвирване. Програмата претендира да смята сама BPM-тата, но го прави доста неточно. Можете да променяте pitch-а на двете парчета, които се смесват, и помагайки си с визуалното им представяне, да го нагласите така, че да не се получи какафония, когато едното се crossfade-не към другото.

Заложете на сигурно!
Маркова компютърна техника и консумативи от NT CHS



Въпреки гръмкото си име, Virtual DJ е все още доста "млад" проект и му липсват някои от основните възможности, необходими за нормално смесване на MP3-ки. На шарения обаче го докарва.

MJ Studio

http://www.d-lusion.com/

Имате на разположение два виртуални CD плейъра, които могат да възпроизвеждат WAV- и MP3-файлове. След като натиснете бутона play, MJ Studio автоматично смята BMP-стойността за даденото парче (обаче не винаги го прави точно). Впоследствие може да нанасяте фини промени в pitcha-а и да изравните лесно BPM-то на едното парче с другото. Няколко специални клавиша позволяват плавно превъртане на парчето, а ако завлачите с мишката върху картинката на който и да е от двата плейъра, ще се почувствате досущ като DJ, който прави скречове. Всеки от плейърите минава през 3-степенен еквалайзер (за корекции на ниски, средни и високи честоти).

Има един специален плъзгач, който служи едновременно като crossfader на звука в master- и monitor-каналите. Разликата е, че във всеки момент с помощта на три специални бутона се определя дали към master-канала ще се подава звукът само от единия плейър или от двата заедно. Ясно е, че въпросният fader указва влияние на крайния звуков поток само във втория случай (т.е. когато има какво да fade-ва).

Ако имате две звукови платки, едната се ползва като мониторно устройство и вие определяте дали ще се чува изходът само от единия плейър или и двата заедно. Ако ли пък разполагате само с една саундкарта, авторите препоръчват използване на разделител за стереоканалите, така че единият да бъде master-изход, а другият – monitor (въпросната разделителна джаджа свързва стерео жак с два моно чинча).

В общи линии, ако искате да се възползвате от оптималната комбинация между простота и възможности, именно това е вашият софтуер.

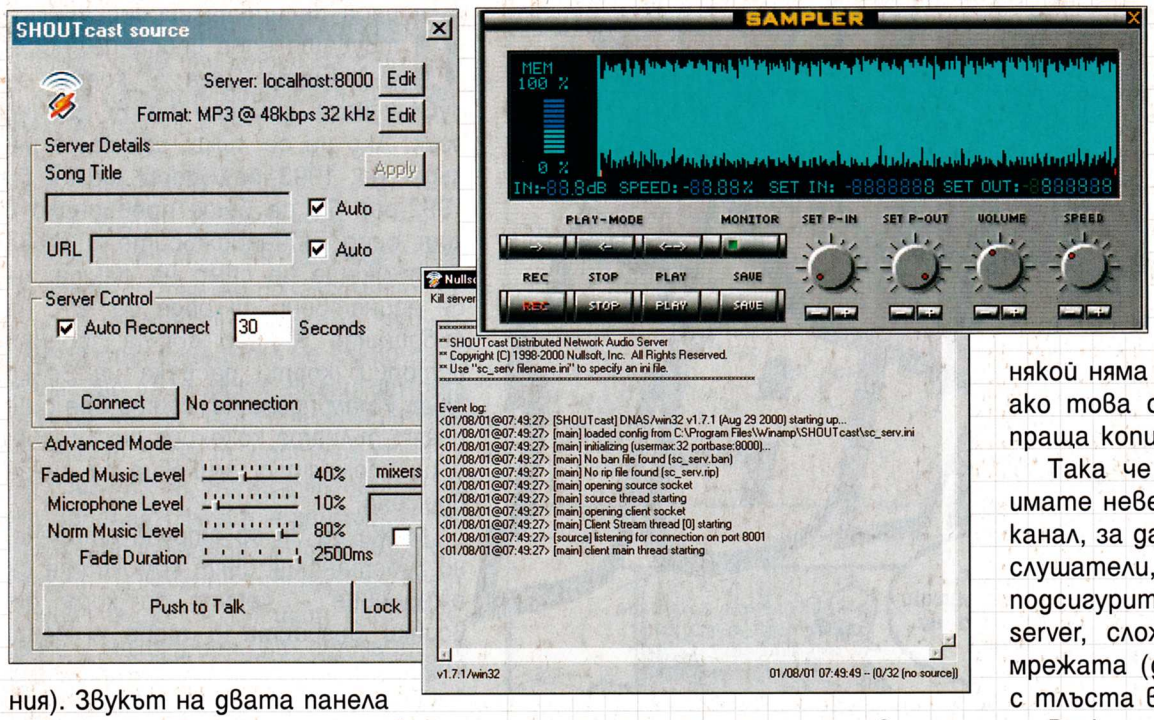
BPM Studio

http://www.bpmstudio.com/

Тази програма използва малко сложен интерфейс, но се оказва най-мощното софтуерно студио, когато става дума за DJ-ски занимавки, а списъкът с полезните и в някаква степен уникални възможности би събудил интерес у всеки любител на музикалните авантюри.

Системата за автоматично пресмятане на текущата BPM-стойност е най-гъвкавата, която съм виждал досега, тъй като позволява посочването на точно този честотен диапазон, който характеризира най-добре ритъма на парчето (това е особено важно за правилното изчисляване на BPM-стойността). Можете да извършвате тази процедура и ръчно, което понякога е много полезно, тъй като има парчета с дотолкова неравноделен ритъм, че BPM-ът им трудно може да бъде разпознат по програмен път.

Добавена е и доста мощна система за crossfade – освен че програмата може да го направи автоматично, има и няколко различни схеми, с всяка от които звуковият преход може да бъде извършен по различен начин (рязко, плавно и производните им междинни положе-



ния). Звукът на двата панела и този от CD-то могат да бъдат коригирани поотделно с помощта на 14-степенен еквалайзер.

Авторите са създали и два мощни инструмента за работа с парчетата на ниво sample. С помощта на чудесен loop-редактор лесно можете да отцепите с много добра точност определена част от някое парче и да я нагласите така, че да се "зацикли" по желания начин, след което да насложите резултата. Функцията File Editor пък ви предоставя графичен поглед върху парчето и позволява отбелязване на ключови моменти в него, които ще ви помагат за бързо претърсване и "изрязване" на определени части.

Изходът от двата player-а – CD-то и този за монитора – се конфигурират особено гъвкаво като за всеки от тях се посочва към коя звукова карта да бъде препратен. Така интуитивно може да се подготви и система за работа с външен смесителен пулт, при което всяка от двете звукови карти свири отделно парче, а мониторингът става през самия пулт. Указвате и дали да се разчита на драйверите по подразбиране (Wave Mapper), Direct Sound или свръхбързите ASIO/EASI-разширения, които са разпространени сред студийните звукови карти.

BPM Studio прави сериозна заявка за професионализъм, тъй като освен софтуерната част може да бъде закупена и хардуерна приставка, която представлява контролен панел за двата плейъра. Програмата може да се използва и като mp3 ripper. Като капак на всичко има и поддръжка на различни skin-ове.

Broadcast/Shoutcast

http://www.shoutcast.com

Broadcast означава "разпространяване", а Shoutcast е система за излъчване на звук по `net-а. Вероятно вече сте пробвали някоя от стотиците радиостанции, които предлага мрежата.

Доста от тях ползват именно shoutcast-технологията, разработена от авторите на Winamp, тъй като дори и с по-кофти връзка се получават добри резултати. Планът за действие, когато става дума за такъв вид радио, е следният: DJ-ят подбира някаква музика, смесва я и изпраща компресиран MP3-stream (поток от MP3 данни) към shoutcast server. От своя страна той слухти дали някой няма да се закачи към него и ако това се случи, започва да му праща копие от текущия звук.

Така че не е задължително да имате невероятно бърз интернет-канал, за да привлечете голям брой слушатели, а просто трябва да се подсигурите с достъп до shoutcast-server, сложен на добро място в мрежата (добро в случая означава с тлъста връзка).

Всяка част от необходимия софтуер се намира на адрес *http://www.shoutcast.com.* Оттам трябва да си вземете следните неща: един специален plugin за winamp, който компресира изходния звуков поток в реално време и shoutcast-сървър, в случай че държите контрол над машината, която ще излъчва за слушателите (този софтуер го има във версии за няколко операционни системи).

Препоръчвам ви да се подсигурите и с някоя DJ-ска програма, тъй като макар и обикновеният Winamp да върши работа като звуков източник, зареждането на тлъсти playlist-и в него няма много общо с DJ-ските занимания. Звуковата ви карта трябва да има възможност за sound capturing – прихващане на това, което отива като резултатен звук към колоните.

Остава само да вържете plugin-чето към сървъра, да нахлупите слушалките и да кажете на всички познати, че днес музиката подбирате вие.

Георги Пенков

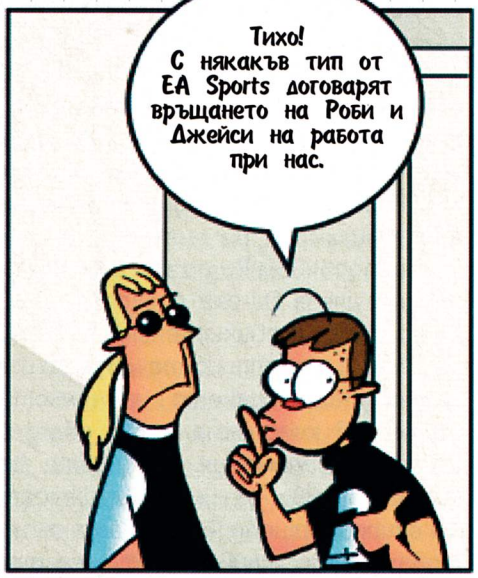
интернет карта
София, Варна, Плевен и Ямбол...
4 лв. 5 ч. | 8 лв. 12 ч. | 15 лв. 25 ч. | 25 лв. 45 ч. | 50 лв. 99 ч.
+бонуси
+безплатен e-mail
HTTP://MAIL.BULNET.BG
Bulnet
cards.bulnet.bg
Интернет и още...

COMIX in the Net

Преди десетина години съществуваше едно списание, носещо името Дъга, в което се публикуваха комикси на български език. Ако не се лъжа, излизаше някъде до 1993-та (дори може би 1992-ра). То се беше превърнало в хит сред тийнейджърите и това се дължеше не само на факта, че бе единствено по рода си, а и на събраните в него доста забавни истории, които пасваха на всеки вкус. Имам познати, които все още пазят пълната колекция от броеве, и си спомнят с умиление за онези времена.

Може да ви се струва странно, но в останалия свят комиксите са ежедневие – четат ги хора от всички възрасти и това е нещо съвсем естествено. Става дума за сериозни комикси, които представляват нещо повече от шепа лигави цветни герои, разхвърляни по страниците. Чудесен пример за това е Япония, където manga-културата обхваща цялото разнообразие на теми, които могат да бъдат застъпени в рисуваните истории. Отскоро почти всички водещи lifestyle-списание започнаха да публикуват и кратък комикс, който обаче е поскоро притурка, един вид украса към изданието. На въпроса има ли читаво издание по тази тема, един познат художник-карикатурист ми отговори: "Не. Доколкото знам няма. Няма и да има."

В Net-а обаче положението е малко по-различно. Комикси има доста отдавна, а в последно време част от тях (започнати уж на шега) се превърнаха в разкази, издържани изключително добре от гледна точка на графиката и историята, които определено заслужават по-особено внимание. Сами се сещате, че е невъзможно да представя в две страници всички места с рисувани истории, попаднали ми досега из мрежата. Затова реших



©2000 SCOTT R. KURTZ WWW.PVPONLINE.COM

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

да ви насоча към няколко комикса, които малко или много са свързани с геймърската идеология и cyber-културата.

Player vs. Player

http://www.pvponline.com

Няма начин да не започна с този комикс, тъй като главните герои са типове от екипа на въображаемо списание и то не какво да е, а именно геймърско. Всеки от обитателите на редакцията на Player vs. Player е обект, достоен за научно изследване, но на мен най-много ми допадат Джейд – геймърка, при това доста добра, и тролът Скул, излязъл директно от играта Myth. Трудно е да се опишат с няколко думи смехотворните ситуации, в които попадат героите на PVP – те варират от просто ежедневно заяждане, причинено от техните геймърски пристрастия, до бунтове срещу главния редактор заради поредния срив на интернет-връзката. Художникът Скот Кортз определено има дарба – освен подчертаното чувство за хумор, лъхащо от рисунките, образите се открояват с някаква особена причудливост, очевидно авторско изобретение. В последно време правят опити да създаде анимирана версия на PVP, а Скот Кортз е направил уговорка с PC Gamer, според която комиксът ще се появява всеки месец на страниците на популярното списание за гейм-ревюта.

MegaTokyo

http://www.megatokyo.com

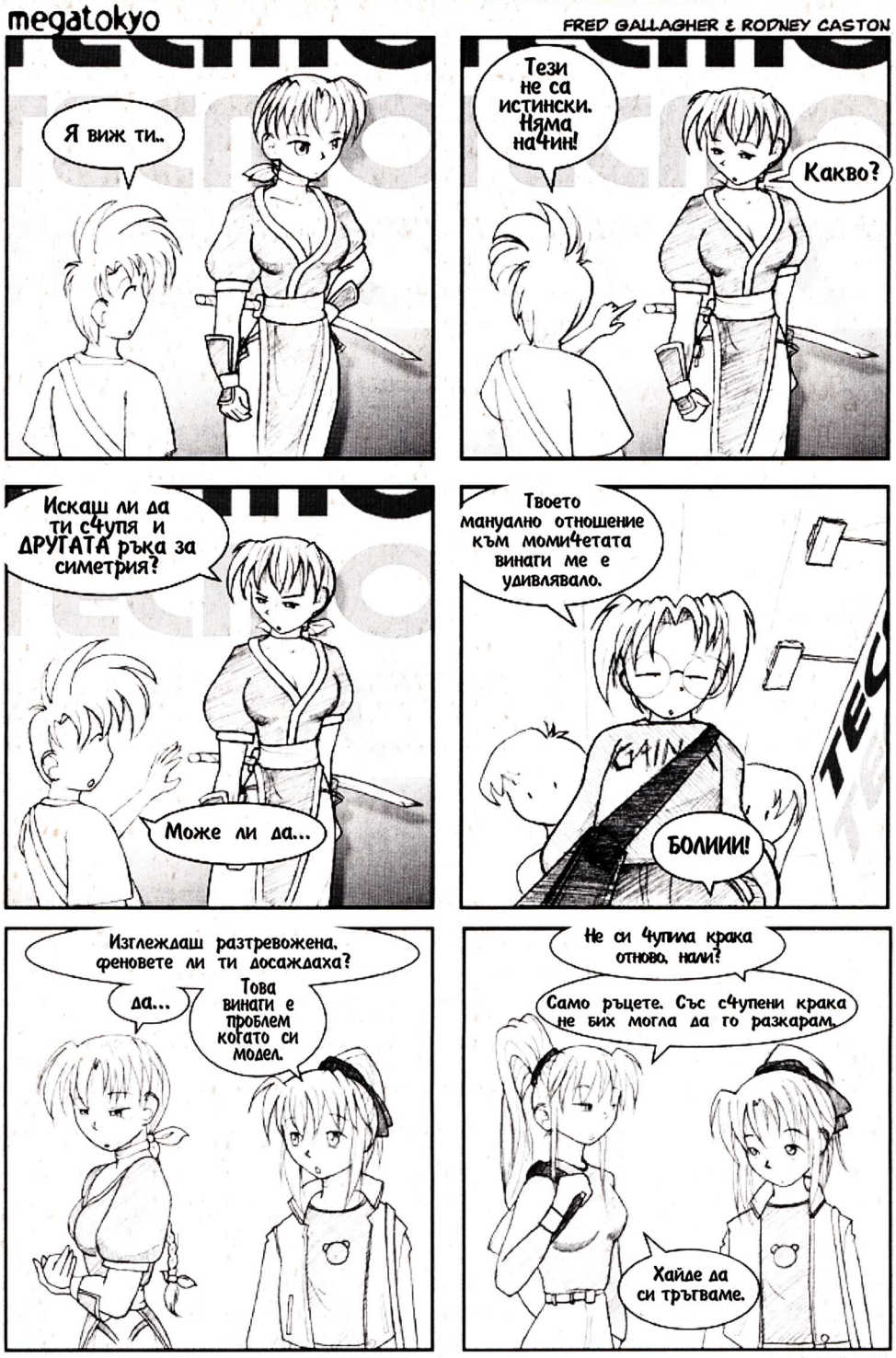
Relax, we understand y00, even if she doesn't

Вдъхновението за тази статия дойде именно от горния лозунг, който се води нещо като мото на комикса (надявам се имате базови познания по английски език, защото лафът е непреводим на български). Ако трябва да дам пример за модерен net' comix, без колебание бих посочил MegaTokyo. Сайтът е дело на двама типове: Фред Галахър (Pyro), който се грижи за рисунките, и Родни Кастън (Largo), занимаващ се с поддръжката на страницата и измислянето на историята. Главните герои са именно Pyro и Largo, които са заклети геймъри и се забъркват във всевъзможни щуротии именно заради гейм-пристрастяването си. Нови епизоди излизат всеки понеделник, сряда и петък. Рисунките (правени на ръка с молив) са издържани в актуалният manga-стил и са на доста високо ниво, макар художникът да не е японец. Като цяло историята е пропита от препратки към японската култура и ежедневие, което очевидно доста допада на авторите (както и на мен). Megatokyo.com е един сравнително млад комикс (излиза от средата на Y2K), но вече се радва на завидна популярност и аз горещо ви го препоръчвам.

Penny Arcade

http://www.penny-arcade.com

В този комикс е малко трудно да се говори за точно определена история – всеки ден на сайта се появява по един епизод, който е сравнително самостоятелен от гледна точка на сюжета. Главните действащи лица се наричат Gabe и Tycho, но нещата не се въртят постоянно около тях. Двамата ге-



рои са превъплъщения на авторите, които явно държат на медийните си изяви. Истинското име на Gabe е Майк Крахулик, а на Tycho – Джери Холкинс. Въпросните двама поддържат сайта и се грижат за дневната доза простотии. А в този комикс забавните кретенски изпълнения определено изобилстват, макар че на места хуморът е грубо замаскиран и трудно доловим. Освен това всички персонажи изглеждат някакси сърдити, нагли и крайно отегчени от целия свят (в някаква степен напомнят на хора от Попа в 7 вечерта). Трябва да се отблежи, че PA е пълноцветен комикс с наистина изпипани рисунки. Случките отново са свързани с гейм-индустрията, разнообразни net-събития и фаловете на големите софт- и хардуерни компании. Един много емблематичен цитат е: "Guns don't kill people. Kids that play videogames do" (Оръжията не убиват хора, правят го децата играещи видеоигри).

Etherlife

http://etherlife.gamesmatrix.com

Etherlife е продукт, предназначен за hardcore-аудиторията (не, не тази на нощните розови програми). Историята на тримата главни герои е предостатъчна като представяне на комикса:

Както и в предишния комикс, авторът Зак Строум се олицетворява с основното действащо лице. Той е горд притежател на Атари, Nintendo, Super Nintendo, 3 броя PlayStation-и, Dreamcas и PC. Свързал е живота си в свещен брак с игрите и рисуването, а резултатът от това е Etherlife.

Вторият герой е не по-малко странен. Създаден от военните изкуствен интелект е успял да избяга, вселявайки се във видеокартата на Зак. Неговата основна цел е да освободи Земята от тиранията на човечеството. Успял е да се пристрасти към бирата и това е единственото нещо, с помощта на което може да бъде усмирен.

Ел Бастардо е демон, кактус и адвокат. Когато не бъде полят добре, той получава пристъпи на агресия, насочена, предимно към програмисти. Неговата важна заслуга е, че често измъква Зак от кашите, в които се е забъркал.

Ако ви е чудно как са се преплели съдбите на тези трима стрейнджъри, просто грабвайте browser-а и започвайте разследване.

Искам да ви предупредя, че горните сайтове са много опасни за свободното ви време. Вече трети ден пиша тази статия и през цялото време имам отворени поне по два комикса. Ако все пак сте готови да пожертвате някой друг час, посетете и следните места:

http://www.sinfest.net

авторът Татсуя Ишида разказва визуално за задявките на Слик (компактен тип с цаки и мафиотско изражение) и Моник (апетитна мацка с лековато поведение и скейтърски outlook).

http://www.coolcatstudio.com

един неприлично добре нарисуван цветен комикс. Макар че според авторката (Жизел Легаси) повечето от героите са прехвърлили 25-те, те изглеждат доста жизнерадостни и определено умеят да се забавляват.

Георги Пенков

ИСТИНСКИТЕ КОМПЮТРИ

КОМПЮТЪР, КОЙТО НЯМА ДА ЪПГРЕЙДВАТЕ 2 ГОДИНИ:

AMD T-Bird, 128 MB PC 133,
Motherboard Abit KT7 UDMA 66/100,
200 MHz FSB Processor support,
Matrox Millenium G400 32 MB,
HDD IBM 30.2 GB 7200 rpm 2MB cache,
CD ROM Asus 40x, Monitor Samsung
17" 700IFT, Case Super ATX Masque,
FDD 1,44MB Teac, KBD BTC,
Mouse Logitech, Fax Modem Extarnal
Acorp/Rockwell 56.6K V90 +flex,
Creative Sound Blaster Live,
Speakers Teac Power Max TFT SoundLine

$ 1475

AMD Duron 600 MHz, 64 MB PC 133,
Motherboard Abit KT7 UDMA 66/100,
200 MHz FSB Processor support,
Video Riva TNT2 16 MB,
HDD Western Digital 10.2 GB,
CD ROM 50x, Monitor DELL M570 15",
Case, FDD 1,44MB Teac, KBD BTC, Mouse

$ 682

тел: 963-10-86, 66-91-24
адрес: "Латинка" 40

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com

RTS COMPUTERS 02/971 20 20

Събота 12 ч. 96,7 УКВ

Радиопредаване за всичко, свързано с компютрите

консултации
e-business
програми
сайтове
награди
хардуер
новини
игри

Маги
Мони
Бойко
водещ: Орлин

съвместна продукция на
PROPAGANDA
РОК РАДИО ТАК ГРА 96,7 - ЕДИНСТВЕНОТО В БЪЛГАРИЯ

http://www.micmouse.net

Ела в клуба на „Микрофон и мишка"!
Той се намира в подлеза на бул. „България" и бул. „Димитър Несторов". Има много компютри, бърз Интернет, билярд, кафе, джага...
Цените са ниски, Non-Stop работно време, срещи със събеседници от предаването, и каквото още решим :-)

Може да си изрежете обложка за диска!

PC Mania 2/2001

ИГРИ

TRANS - 3D tactical action. Цяла игра!
Colin McRae Rally 2.0 - rally
Oni - action/adventure
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel - RTS
G-Sector - 3D action. Цяла игра!
Gunlok - 3D strategy

ЦЕЛИ ИГРИ

B-17 Flying Fortress, Action, Microprose
Aspirin Protector, Action, G.IT Development
Cartman's Authoritah, Action, Derek Long
Happyland Adventures - Xmas Edition, Arcade, Free Lunch Design
Invasion 2 - Arcade, AblazeSpace
Invasion - Arcade, AblazeSpace
Captain Wesco - Action, Wesco
RuneSword - RPG, CrossCut Games, Inc.
StarFight VI: Gatekeepers - Adventure, JP-Production
PuzzPower - Puzzle, GamesLab Productions
Saucer Attack!, Arcade, Positech
Virtual Stratton, Sports, Slingshot
Blobby Volley, Sports, Mummert & Skoraszewsky
Ends of the Earth 2, RPG, Valkayree Productions

ПРОГРАМИ

Dreamweaver 4.0 - Професионален продукт за уеб дизайн, HTML редактор, ОС: Windows (all), Shareware
Awave Studio 7.1 - Редактор, конвертор и плейър за аудио файлове. ОС: Windows (all) Shareware
BioGraph 1.31 - Програма за определяне биоритми. ОС: Windows 95/98/NT/2000
AtomixMP3 1.12 - Виж стр. 74!
Babylon 3.1 build 23 - Удобен и безплатен интернет речник. ОС: Windows 95/98/NT/2000, Freeware
DesktopX 0.65 - Променя десктопа на Windows. От създателите на WindowBlinds.
Ashampoo PowerUp 2000 1.02 - Настройки за Windows.
NetSuperSonic 2000 1.9.5 - Оптимизира и ускорява скоростта на вашата Интернет връзка.
MJ Studio 1.10 - Вижте стр. 74
BPM Studio 3.4. - Вижте стр. 74
Winamp 2.71 - Пълна версия на най-популярния аудио плейър. ОС: Windows 95/98/NT/ME/2000, Вижте стр. 74
SHOUTcast Server - Вижте стр. 74

ЪПДЕЙТИ

Dirty Little Helper - Updates
BroodWar 1.08, Collin McRae Rally 2 1.05, Diablo 2 1.04C, Giants 1.1, Red Alert 2 1.003

ВСИЧКИ КОМПЮТЪРНИ КНИГИ 5% ОТСТЪПКА

ОТ НАЙ ПРЕСТИЖНИТЕ ИЗДАТЕЛСТВА
Офертата продължава до 31 Март 2001 г.
Само с този талон!

Всички цени са с ДДС.
Данъчни фактури

КАК?

ТУРНИРЕН ТАЛОН

CLUB INFERNO
ТУРНИР ПО COUNTER-STRIKE

ОТБОРИ ПО ЧЕТИРИМА!
17.02.2001 - 10ч. НАГРАДА - 1000 лв.
ТАКСА ЗА УЧАСТИЕ - 20 лв. на отбор. Записване - на място!
За подробна информация: www.club-inferno.com или тел. 974-38-91
Адрес: Младост I, Пазара - Нов Търговски Център

Може да си изрежете обложка за диска!

МАГАЗИНИ PC MANIA ВСИЧКИ КНИГИ - 5%

ул. "Цар Шишман" №31, тел 986 40 84

Винаги можете да се абонирате

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	10.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80~~ лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

– С пощенски запис на адрес: София 1000, ул. Стефан Караджа №5, за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова

– Направо в редакцията. Справки на 987-47-19 и 986-38-19

Ако сте пропуснали броеве на PC Mania, можете да ги закупите от:

София: ул. "Шишман" №31
пл. "Славейков" №9
ул. "П. Евтимий" №86
масите на пл."Славейков"
масите на "Плиска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11
ул. "Д-р Вълкович" №4
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите диск, ако не сте успели да намерите списание с диск. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с диска, изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

ТАЛОН

CLUB INFERNO

ПЛАЩАШ - 1 ЧАС, ИГРАЕШ - 2 ЧАСА !

Адрес: СОФИЯ, МЛАДОСТ-1, НОВ ТЪРГОВСКИ ЦЕНТЪР, тел.: 974-38-91

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

MULTIMEDIA

ВИДЕОКАРТИ

Axle Riva Vanta 8MB ....$ 34
Axle Riva Vanta 16MB ....$ 45
Axle S3 Savage 4 32MB ....$ 62
Axle Riva M64 TNT2 32MB ....$ 60
Axle Riva TNT2 Ultra 32MB ....$ 84
Axle GeForce 256 32MB $109
Creative TNT 2 M64 16MBI ....$ 79
Creative TNT 2 M64 32MB $126
Voodoo 3 2000 16MB/TV Out ..72/91
Matrox Millennium G400 32 MB .$126
Matrox Millennium G400 MAX $229
Asus GeForce256 32MB $244
Asus GeForce256 64MB $295
Asus GeForce2 32MB $317
ATi Rage Fury Pro 32MB TVOut, TVIn, DVD, Retail $131
Ati Rage Fury 64MB, Retail $167
All-In-Wonder128 32MB, AGP/PCI .$188
Hollywood PLUS (DVD,MPEG2) ...$ 62
TV Tuner+FM Radio+Remote ....$ 76

САУНДКАРТИ

Yamaha 719 3D ISA ....$ 13.5
Yamaha XG724 PCI ....$ 15
Yamaha XG744 (EAX) PCI ....$ 24
Creative SB512 4.1 Surround ....$ 62
Creative Ensoniq PCI ....$ 27
Creative SB 128 PCI ....$ 35
Creative SB Live PCI ....$ 55
Creative SB Live Platinum $199

ДЖОЙСТИЦИ

ДЖОЙПАДОВЕ - НАД 40 ВИДА

Microsoft
Game Pad Pro ....$ 46
SideWinder Freestyle Pro ....$ 47
SideWinder Dual Strike ....$ 52
Logitech
Wing Man Extreme ....$ 48
Wing Man ThunderPad ....$ 12
Destiny D3 ....$ 20
Destiny D2 ....$ 15
Destiny D1 ....$ 11
Destiny Evolution /MSC/ ....$ 45
Dexxa Game Pad ....$ 12
Genius Max Fire G-07 ....$ 12
Antanas JPD131 ....$ 17
Antanas JPD120 ....$ 10
Antanas JPD110 ....$ 7

ДЖОЙСТИЦИ - НАД 30 ВИДА

F22 ....$ 13
Logitech
WingMan Joystick ....$ 26
WingMan Attack ....$ 25
WingMan Extreme Digital ....$ 49
WingMan Extreme Digital 3D $ 41
WingMan Interceptor ....$ 60
WingMan Force ....$ 122
Microsoft SideWinder
Standard ....$ 33
Precision Pro ....$ 70
Force FeedBack Pro $120
Genius
Max Fighter F31D ....$ 47
Flight2000 F23 ....$ 26
Flight2000 F12 ....$ 12
Destiny
Quick Shot GenX 700k ....$ 51
Quick Shot6222 3D ....$ 43
Joystick + Joypad /MSC/ ....$ 83

ВОЛАНИ - 10 ВИДА

Quick Shot Pro ....$ 35
Destiny
PC Wheel ....$ 68
PC Force Feedback $160
Logitech Wingman
Formula ....$ 98
Dexxa ....$ 60
FreeStyler Board (PS, PS2) ...$ 72

ИГРИ – НАД 400 ЗАГЛАВИЯ

Abe's Exodus ....$ 36
Abomination ....$ 42
Age of Wonders ....$ 38
Air Warrior II ....$ 14
Aliens vs. Predator (2 CD) ....$ 44
Alpha Centaury ....$ 44
Ark Of Time ....$ 10
Army Men II ....$ 42
Atlantis II (4 CD) ....$ 39
Baldur's Gate 2 (4+1 CD) ....$ 30
Beat The House ....$ 10
Beetle Crazy Cup ....$ 40
Beavis & Butthead ....$ 36
Brood War,StarCraft,Diablo,Warcraft $ 38
Braveheart ....$ 40
Breakneck ....$ 42
Bugs Bunny ....$ 35
Caesar 3 + Pharaoh ....$ 35
Capitalism Plus ....$ 14
Castles 2 ....$ 10
Cleopatra ....$ 20
Colin McRae Rally ....$ 22
Combat Chess ....$ 18
Cutthroats ....$ 40
Dark Omen ....$ 20
Dark Stone: Evil Reigns ....$ 44
Dark Vengeance ....$ 36
Death Rally ....$ 14
Deer Hunt Challenge ....$ 44
Demolition Racer ....$ 42
Diablo 2 (3 CD) ....$ 35
Diablo 2 екшън фигури:
Barbarian, Diablo, Unraveler ....$ 16
Die Hard 2 ....$ 49
Disk World Noir (3 CD) ....$ 40
Dune 2000 ....$ 44
Dungeon Keeper II ....$ 44
EURO 2000 ....$ 49
European Air War ....$ 35
Extreme 500 ....$ 42
F/A-18 Korea ....$ 18
F-22 v.5 ....$ 14
Falcon 4.0 ....$ 35
Faust ....$ 37
Fifth Element ....$ 39
Fighter Duel ....$ 30
Fighter Squadron ....$ 42
Final Doom ....$ 14
Final Fantasy VIII ....$ 44
Fleet Command ....$ 20
Flight Unlimited III (3 CD) ....$ 44
Flying Corps Gold ....$ 18
Final Fantasy VIII (5 CD) ....$ 44
Football World Manager ....$ 18
Gabriel Knight 3 ....$ 37
Gex 3D:Enter The Grecco ....$ 18
Great Battles of Alexander ....$ 14
Ground Control ....$ 36
Grim Fandango (2 CD) ....$ 44
Halflife ....$ 39
Halflife: Opposing Force ....$ 30
Heart Of Darkness ....$ 20
Heavy Gear ....$ 13
Hellcopter ....$ 39
Heretic II ....$ 39
Heroes of Might & Magic Compendium (3 CD) ....$ 42
Homeworld ....$ 39
Homeworld: Cataclysm ....$ 35
Icewind Dale ....$ 35
Imperium Galactica (2 CD) ....$ 14
Imperium Galactica II (4 CD) ....$ 39
Independence War (4+1 CD) ....$ 35
Invictus ....$ 37
Klingon Honor Guard ....$ 35
Lands Of Lore III (4 CD) ....$ 44
Le Mans 24 Hours ....$ 36
Lucky Luke ....$ 30
M1A2 Abrams ....$ 14
MDK 2 ....$ 37
Men In Black ....$ 20
Messiah ....$ 38
Might & Magic VII (2 CD) ....$ 42
Monaco Grand Prix 2 ....$ 42
Moto Racer 2 ....$ 44
Moto Racer Classic ....$ 20
Need for Speed IV ....$ 44
Need for Speed V ....$ 49
NHL 2000 ....$ 44
Nocturne ....$ 42
Nomad Soul ....$ 42
Normality ....$ 10
Nox ....$ 44
Oddworld: Abe's Oddysee ....$ 14
Pandemonium 2 ....$ 18
Powerslide ....$ 36
Premier Manager 98 ....$ 20
Puzzle Bobble ....$ 14
Quake 3 ....$ 49
Revenant ....$ 42
Rainbow Six : Rogue Spear ....$ 42
Rally Masters ....$ 38
Rayman Designer ....$ 18
Rent a Hero ....$ 42
Requiem ....$ 42
Rollcage 2 ....$ 39
Roland Garros 2000 ....$ 32
S.C.A.R.S ....$ 25
Scullcaps ....$ 25
Shogun Total War ....$ 49
Silver (2 CD) ....$ 37
Sim City 3000 ....$ 44
Sini Star ....$ 42
Slave Zero ....$ 42
Soul Reaver ....$ 42
Solitaire For Windows ....$ 10
Speed Busters ....$ 39
SPQR ....$ 10
Star Craft ....$ 19
Star Craft: Broodwar ....$ 27
Star Trek 25-th Anniversary ....$ 10
Star Wars Alliance (2 CD) ....$ 44
X-Wing vs Tie Fighter (3 CD) ....$ 44
Street Racer ....$ 18
Supreme Snowboarding ....$ 40
Superbike World Championship ....$ 44
System Shock 2 ....$ 44
Swat 3 ....$ 39
Test Drive 6 ....$ 31
The F.A. Football Manager 2000 ....$ 44
The F.A. Premier League STARS ....$ 44
The Sims ....$ 49
Theme Park World ....$ 44
C&C Tiberian Sun (2 CD) ....$ 44
Tomb Raider III ....$ 36
Total Air War ....$ 20
Tzar ....$ 18
Ultima Ascention ....$ 44
Unreal Mission Pack ....$ 25
Urban Chaos ....$ 42
V Rally ....$ 20
Virtual Pool ....$ 10
Warcraft II Battlenet edition ....$ 23
Warzone 2100 ....$ 40
Wetrix ....$ 25
Wing Commander: Prophecy (4 CD) ...$ 20
World War II Fighter ....$ 44
X Beyond The Frontier ....$ 42
X-Files (7 CD) ....$ 40
Z + Expansion Kit ....$ 14

КОЛОНИ - НАД 40 ВИДА

Jupiter ....$ 10
Surf Sound SL 300 ....$ 23
Surf Sound MG 240 ....$ 21
Surf Sound BL 300 ....$ 21
Comtech ....$ 19
GeniusSP 710a ....$ 14
Genius March Surround ....$ 85
Teac Power Max 60/2 ....$ 9
Teac Power Max 80/2 ....$ 15
Teac Power Max 140/2 ....$ 26
Teac Power Max 260 ....$ 33
Teac Power Panel 300 ....$ 64
Teac Power Max 500 ....$ 54
Teac Power Max 1500 ....$ 228
Creative PC Works SSP52 ....$ 27
Creative PC Works CSW 100 .$ 64
Creative PC Works CSW 200 .$ 113
Creative PC Works FPS 1000 $ 105
Creative PC Works FPS 1500 $ 94
Creative Desktop Theater 5.1..$ 284
Creative SoundWorks -Woofer $ 65
Creative PlayWorks PS2000 ...$ 234

ЗА КЛУБОВЕ

Най-добрите заглавия с ръководства на български! На супер ниски цени!

Heroes of Might & Magic III .$ 19
Heroes of Might & Magic III: Armageddon's Blade ....$ 15
Unreal Tournament (2 CD) ..$ 29
Re-Volt ....$ 19
StarCraft ....$ 19
TZAR на български ....$ 18

И още хитови заглавия:
Fifa 2000 ....$ 44
Need For Speed V ....$ 49

7 диска с четири игри на невероятната цена от 50$!
Unreal; Duke Nukem (3 CD)
Total Annihilation (2 CD)
Abe's Oddysee

НАМАЛЕНИЯ

10 заглавия на нови, още по-ниски цени!

До 30% остстъпка:

Anno 1602	~~$34~~	$30
Apache Havoc	~~$30~~	$25
Blood 2: The Chosen	~~$36~~	$30
Eastern Front	~~$18~~	$15
Grand Touring	~~$30~~	$25
Operational Art Of War	~~$25~~	$20
Pinball: Big Race Of USA	~~$30~~	$25
Pro PinBall: Time Shock	~~$25~~	$20
Civilization Call to Power	~~$42~~	$30
Turok 2	~~$39~~	$30

Общо спестявате $53

ВСИЧКО ТОВА И МНОГО ПОВЕЧЕ В МАГАЗИНИТЕ НА:

ул. "ЦАР ШИШМАН" №31, тел: 02/ 986 40 84
пл. "СЛАВЕЙКОВ" №9, тел: 02/ 986 68 58

PC MANIA®

WWW

И на твоя STREET ще изгрее САЙТ!

www.street.bg

Направете си собствена ИНТЕРНЕТ страница безплатно и лесно!

mtel.net
A company of MobilTel